GAMECUBE ◆ GAME BOY ADVANCE ◆ NINTENDO DS

03/05 Ausgabe 95 € 3,30
Österreich € 3,50; Schweiz sfr 6,40; Holland, Belgien, Luxemburg € 3,75; Frankreich, Griechenland, Italien, Portugal, Spanien € 4,15; Dänemark dkr 28,-

N-ZONE

DAS MEISTGEKAUFTE

TIMESPLITTERS FUTURE PERFECT

PREMIERE: Der erste Test des Action-Hits

MARIO KART DS & CASTLEVANIA

ENTHÜLLT: Die heißesten Infos & Bilder

DER MEGA-TEST AUF 8 SEITEN

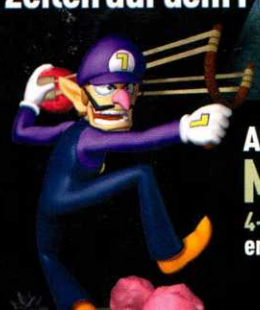
RESIDENT EVIL 4

ENDLICH: Das beste Horror-Abenteuer aller Zeiten auf dem Prüfstand

DIE KULTSERIE GEHT WEITER

MARIO PARTY 6

4-SEITEN-TEST: Der ultimative Party-Spaß für den GameCube?



AB 25. FEBRUAR ERHÄLTLICH

MARIO POWER TENNIS

4-SEITEN-TEST: Der Tennis-Hit schlägt endlich auch in Europa auf.

4 194373 903306 03

EDITORIAL

ENDLICH IST ES DA:

RESIDENT EVIL 4!

WIR HABEN DAS MEISTERWERK GETESTET!

DAS MEGASPIEL

Überraschend, aber wahr: Neben Zelda wünschen sich die GameCube-Fans nicht etwa von Mario, Yoshi oder Starfox am meisten ein furioses Comeback, sondern überraschenderweise wird mittlerweile ein Spiel von einem so genannten Lizenznehmer in einem Atemzug mit der legendären *Zelda*-Reihe genannt, wenn es um die Frage geht, welcher Titel die größte GameCube-Sensation in den kommenden zwölf Monaten werden wird. Und genau dieses Spiel liegt uns nun endlich in einer fix und fertigen US-Version vor. Es handelt sich natürlich um *Resident Evil 4*, das beinahe unmögliche Erwartungen erfüllen muss. Es soll nämlich die größte Sensation im Horror-Genre seit dem Start der in Japan unter dem Namen *Biohazard* bekannten Serie sein. Es gab zwar schon einige durchaus überzeugende Ableger der Spiele-Reihe exklusiv für den GameCube, dabei handelte es sich jedoch (fast) ausnahmslos um grafisch aufgepeppte Remakes der ersten Teile. Doch *Resident Evil 4*, das seit 18 Monaten in unseren Most-Wanted-Charts stets einen der ersten Ränge belegen kann, markiert den Neustart der Serie. Insbesondere die brandneue Grafik-Engine, welche die Möglichkeiten des GameCubes ausnutzt, soll Garant für ein noch nie da gewesenes Spiel-Erlebnis sein. Was an diesem Game wirklich dran, klären wir im umfassenden Import-Test in dieser Ausgabe!

NINTENDO DS IM ANFLUG!

Ende Januar gab Nintendo of Europe in Paris endlich bekannt, wann und zu welchem Preis der Nintendo DS in Europa veröffentlicht wird. Leider fand diese Veranstaltung jedoch erst eine Woche nach unserem Redaktionsschluss statt – aus diesem Grund können wir an dieser Stelle nur einen Tipp abgeben. Wir rechnen mit einem Launch spätestens Anfang März zum Preis von etwa 120 bis 140 Euro. Wer sich für die exakten Daten interessiert, findet auf unserer Website (www.n-zone.de) die aktuellsten Informationen vor! Viel Spaß bei der Lektüre und eine gute Zeit.

Euer Hans Ippisch
REDAKTIONSDIREKTOR

SO SOLL'S SEIN!

Die Redaktion kommt aus dem Staunen gar nicht mehr heraus: Nach dem Nintendo DS sorgt in diesem Monat Resident Evil 4 für offene Münder.

Von links nach rechts:
Leon S. Kennedy (Resident Evil 4)
Hans Ippisch (Redaktion)
Fabian Sluga (Redaktion)
Udo Crnjak (Redaktion)
Wojtek Pruchnicki (Layout)
Lars Kromat (Layout)

Nicht auf dem Foto:
Florian Hannich (Layout)

INHALT 03/20

NEWS

08 Allgemeine News
56 Import-News

REPORTAGE

78 Entwickler-Tagebuch Resident Evil 4
80 Backstage bei Nintendo

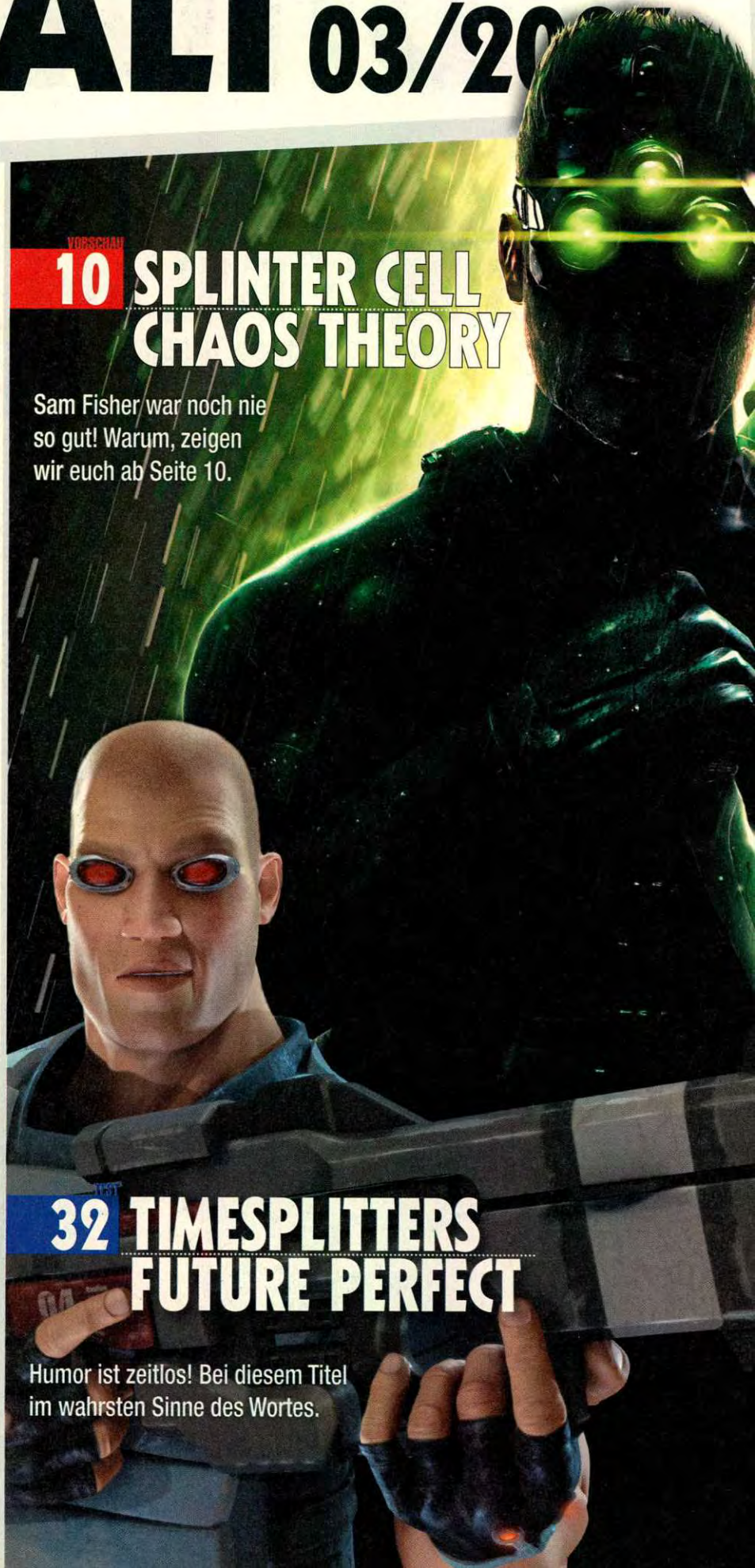
RUBRIKEN

4, 31, 59, 94 Abonnenten-Werbung
76 Feedback
70 Hardware & Zubehör
96 Impressum
20 Infocenter
96 Inserentenverzeichnis
72 Leserbriefe
97 Nachspiel
98 Vorschau
95 Zeugnis

N-ZONE SPIELEREGISTER

Alle Titel auf einen Blick:

Asphalt Urban GT ... 83
Barbie Die Prinzessin und das Dorfmädchen ... 30, 83
Böse Nachbarn ... 28
Castlevania DS ... 18
Daigasso! Band Brothers ... 68
Dance Dance Revolution with Mario ... 57
Donkey Kong Jungle Beat ... 46
Donkey Kong: King of Swing ... 54
Donkey Konga 3 ... 58
Intuition Stroke ... 69
It's Mr. Pants ... 29
Jump Superstars ... 56
Madagascar ... 58
Mario Kart DS ... 16
Mario Party 6 ... 50
Mario Power Tennis ... 42
Metal Slug Advance ... 55
Meteos ... 58
Metroid Prime 2: Echoes ... 84
NBA Street V3 ... 9
Prince of Persia: Warrior Within ... 83, 90
Puyo Pop Fever ... 29
Rayman DS ... 8
Resident Evil 4 ... 60
Splinter Cell: Chaos Theory ... 10
SpongeBob Squarepants - Der Film ... 30
Starfox Assault ... 14
Super Mario 64 DS ... 82
Tak 2: Stab der Träume ... 9
TimeSplitters Future Perfect ... 32
Ty der Tasmanische Tiger 2 ... 83
Viewtiful Joe 2 ... 38
Wade Hixton's Counter Punch ... 30
WWE Survivor Series ... 29
X-Men Legends ... 83
Yoshi: Universal Gravitation ... 57
Zoo Keeper ... 30



VORSCHAU

10 SPLINTER CELL CHAOS THEORY

Sam Fisher war noch nie so gut! Warum, zeigen wir euch ab Seite 10.

TEST

32 TIMESPLITTERS FUTURE PERFECT

Humor ist zeitlos! Bei diesem Titel im wahrsten Sinne des Wortes.

46 DONKEY KONG JUNGLE BEAT

Mit Musik geht alles besser. Das Musik-Jump&Run im PAL-Test.

50 MARIO PARTY 6

Nintendos Party-People lassen die Sau raus.

60 RESIDENT EVIL 4

Endlich. Das fulminante Horror-Meisterwerk im Test.

VORSCHAU

GAMECUBE

10 Splinter Cell: Chaos Theory
Stealth-Action in Perfektion
14 Starfox Assault
Referenz im Visier! Roger!

NINTENDO DS

18 Castlevania DS
Vampirauftakt auf dem DS
16 Mario Kart DS
Klein, schnell, spaßig

TEST

GAMECUBE

28 Böse Nachbarn
46 Donkey Kong Jungle Beat
50 Mario Party 6
42 Mario Power Tennis
60 Resident Evil 4
32 TimeSplitters Future Perfect
38 Viewtiful Joe 2

NINTENDO DS

68 Daigasso! Band Brothers
69 Intuition Stroke
29 Puyo Pop Fever
30 Zoo Keeper

GAME BOY ADVANCE

30 Barbie Die Prinzessin und das Dorfmädchen
54 Donkey Kong: King of Swing
29 It's Mr. Pants
55 Metal Slug Advance
30 SpongeBob Squarepants - Der Film
30 Wade Hixton's Counter Punch
29 WWE Survivor Series

KOMPLETTLÖSUNG

84 Metroid Prime 2: Echoes
90 Prince of Persia: Warrior Within

CHEATS & CODES

GAMECUBE

83 Prince of Persia: Warrior Within
83 Ty der Tasmanische Tiger 2
83 X-Men Legends

NINTENDO DS

83 Asphalt Urban GT
82 Super Mario 64 DS

GAME BOY ADVANCE

83 Barbie Die Prinzessin und das Dorfmädchen

NEWS

N-ZONE TOPS & FLOPS

Tops

1. RESIDENT EVIL 4
Keine Frage! Dieser Titel ist ein absolutes Meisterwerk geworden.

2. CASTLEVANIA FÜR DS
Endlich hat Konami Bilder zur Vampir-Hatz veröffentlicht.

3. DONKEY KONG: JUNGLE BEAT
Genial! Innovativer Trommelspaß für den GameCube.

4. EUROPA-START DES DS
Nintendo plant 20 bis 25 Titel zum Start im März zu veröffentlichen.

5. VIEWTIFUL JOE 2
Capcoms zweiter Streich überzeugt mit abgedrehtem Gameplay.

Flops

1. WWE SURVIVOR SERIES
Schade! THQs Wrestling-Titel bietet nur Durchschnittskost.

2. UNGLÜCKLICH
Die DS-Pressekonferenz zum EU-Start verpasst diese Ausgabe.

3. LAUER WINTER
Der warme Winter verhindert spannende Schneeballschlachten.

4. BANJO PILOT
Zum Redaktionsschluss war immer noch kein Testmuster in Sicht.

5. DER PATE
EA hat den Paten bislang nicht für GameCube angekündigt.

Rayman DS

JUMP & RUN **Pünktlich zum Start des DS bekommt Mario Konkurrenz.**

Nintendo möchte zum Start des Nintendo DS 20 bis 25 Titel veröffentlichen. Ubisoft steuert unter anderem *Rayman DS* bei. Wir hoffen, dass *Rayman DS* genauso erstklassig wird wie die bisherigen *Rayman*-Abenteuer, denn dann steht Mario ernsthafte Konkurrenz ins Haus. *Rayman DS* bietet 45 speziell für den DS entwickelte Levels. Der zweite Bildschirm soll den Spielfortschritt, den Lumzähler, die Gesundheit oder die gesammelten Käfige anzeigen. Die Kamera ist frei über den Touchscreen kontrollierbar. Auch für die Zwischensequenzen verspricht Ubisoft eine neuartige Präsentation. Die Grafik wird in feinstem 3D gehalten sein. Die ersten Screenshots deuten bereits das Potenzial des Titels an. Außerdem soll *Rayman DS* über einen Zweispieler-Modus verfügen. **(fs)**

Hersteller: Ubisoft
Internet: www.ubisoft.de
Termin: März

FEUCHT Rayman DS wird auch einige Unterwasser-Abschnitte bieten.

GEFÄHRLICH Rayman steht einem Piraten gegenüber.

ABWECHSLUNGSREICH Die DS-Version bietet 45 Levels.

N-ZONE NEWSTICKER

+++ AUSGEBOOTET Nach dem Einstieg bei Ubisoft sichert sich EA die exklusiven Lizenzen an der NFL und schließt einen Deal mit ESPN, der EA ab 2006 ermöglicht, ihre Sportspiele mit Daten des TV-Senders auszustatten. Für Sega und Take 2 ist dies ein herber Rückschlag im Kampf um die Sportspiellizenzen. **+++ EINSTIEG INS FILMGESCHÄFT?** Nintendo-Präsident Satoru Iwata bestätigte in einem Interview mit dem *Kyoto Journal*, das Unternehmen stünde in Kontakt mit Drehbuchautoren, Regisseuren und Produktionsfirmen, ein Einstieg ins Filmgeschäft sei aber nicht vor 2006 geplant. **+++ NEUER SPIELELIEFERANT** Der Mediengigant Rupert Murdoch sitzt auf 5,5 Mrd. Dollar kurzfristig verfügbarem Kapital, das zum weiteren Ausbau des Unternehmens genutzt werden soll. Auf einer Investorenkonferenz gab man bekannt, man sei an einem Einstieg ins Spielegeschäft interessiert. **+++ ÜBERNAHME** Activision übernimmt den Spielehersteller

MÄCHTIG Mit Juju-Power schickt sich Tak an, seinen Stamm zu retten.

RAFTING-TOUR Auf dem Fluss sind schnelle Ausweichmanöver gefragt.

Tak 2: Stab der Träume

JUMP & RUN **Das zauberhafte Abenteuer von THQ geht in die nächste Runde.**

Eines der besten Jump & Runs für den GameCube erhält eine Fortsetzung. Schon nächsten Monat erscheint *Tak 2: Stab der Träume*, die vielversprechende Fortsetzung zu *Tak und die Macht des Juju*. Der Oberbösewicht aus dem ersten Teil, Tlaloc, hat Rache geschworen und bereitet seine Rückkehr vor. Ihr übernehmt nun die Kontrolle über Tak und müsst vor Tlaloc den Stab der Träume finden, eine mächtige magische Waffe. Wie schon im ersten Teil werdet ihr das Abenteuer nur bestehen, wenn ihr eure zahlreichen Juju-Kräfte einsetzt. Mit den Juju-Kräften könnt ihr beispielsweise zahlreiche Tiere kontrollieren. In neun Spielumgebungen wie eine Flusswelt, eine Vulkanregion oder eine Sumpflandschaft wird es euch dabei verschlagen. Wir sind gespannt auf *Tak 2* und hoffen, euch in der nächsten Ausgabe einen ausführlichen Test präsentieren zu können. **(fs)**

Hersteller: THQ
Internet: www.thq.de
Termin: Mitte März

NBA Street V3

SPORT **Packende Basketball-Action für den GameCube.**

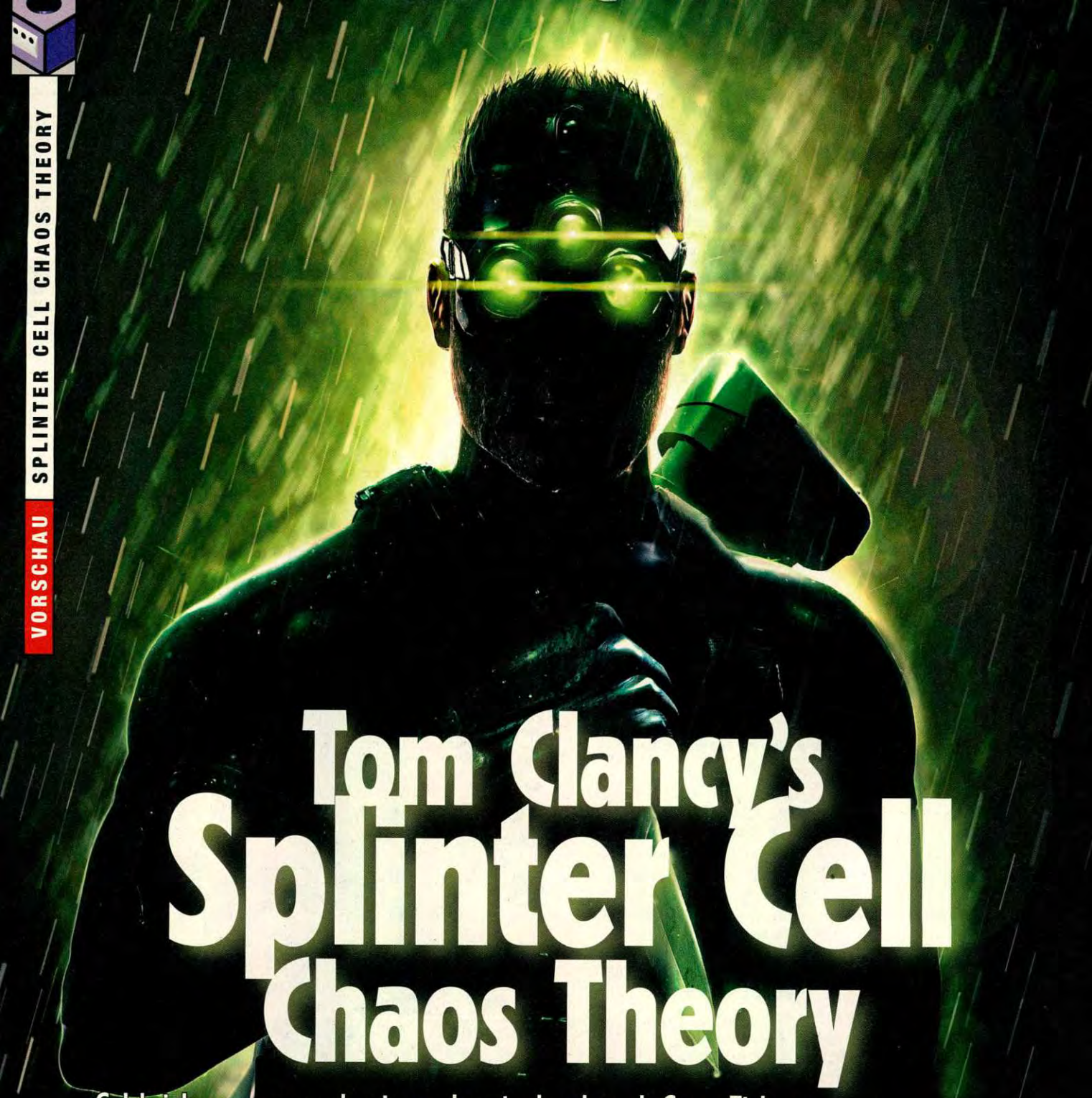
Electronic Arts schickt seine Basketballer erneut auf die Straße. In 3-on-3-Matches spielt ihr um den Sieg. Abgefahrene Tricks und spektakuläre Dunks waren schon immer das Markenzeichen der Serie. In *NBA Street V3* möchten die Entwickler noch einen draufsetzen. Dazu haben sie unter anderem den so genannten Trick Stick eingeführt, mit dem der Spieler per rechtem Analogstick mehr als 30 verschiedene Tricks ausführen kann. Je cooler die Aktion, desto schneller füllt sich die Gamebreaker-Leiste, mit der besonders spektakuläre Moves möglich sind. Für die GameCube-Version des Multiplattform-Titels haben Nintendo und EA sich sogar noch etwas Besonderes einfallen lassen: Die Entwickler integrierten das Nintendo-All-Star-Team zusätzlich in das Spiel. Die Testversion zu *NBA Street V3* erreichte uns während des Redaktionsschlusses, leider zu spät für einen Test. Allerdings könnt ihr euch auf einen Test in der nächsten Ausgabe freuen. **(fs)**

Hersteller: Electronic Arts
Internet: www.electronicarts.de
Termin: 17. Februar

MARIO-POWER Die Entwickler integrierten ein Nintendo-All-Star-Team.

DETAILLIERT Grafisch geht bei NBA Street V3 die Post ab!

Vicarious Visions. Das bekannte Studio ist unter anderem für die *Crash*-Serie, *Tony Hawk*, *Spider-Man* und zahlreiche GBA-Spiele mitverantwortlich. **+++ WERBEOFFENSIVE** Nintendo erhöht das Budget der Sparten Research & Development und Werbung um insgesamt 37 Millionen Euro. Das Geld soll für Softwareentwicklung für den Nintendo DS und entsprechende Werbung genutzt werden. **+++ YU-GI-OH!-HYPE** Mit gleich drei Titeln der *Yu-Gi-Oh!*-Reihe konnte sich Konami in den Jahrescharts der GBA-Spiele platzieren. Im Februar veröffentlicht Konami den nächsten Teil der Serie. **+++ NFL STREET 2 ADE** Electronic Arts hat sich entschieden, den von uns in der vergangenen Ausgabe getesteten Titel NFL Street 2 nicht in Deutschland zu veröffentlichen. **+++ DREI DS-TITEL VON EA** Electronic Arts möchte zum Start des Nintendo DS Anfang März Tiger Woods PGA Tour 2005 veröffentlichen. Ende März sollen Die Urbz: Sims in the City und Anfang April Need for Speed folgen. **+++ LESERBRIEF-COMIC** Auf Grund der zahlreichen Einsendungen zu unserem Comic-Wettbewerb in den Leserbriefen haben wir uns entschieden einige Comics auf unserer Homepage unter www.n-zone.de zu veröffentlichen. Schaut mal vorbei. **+++ DS FÜR 115 EURO** In Australien wird der Nintendo DS am 24. Februar für umgerechnet 115,- Euro erscheinen.



Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory

Schleichen war noch nie so beeindruckend. Sam Fishers Frischzellenkur verspricht einen absoluten Spielspaß-Hochgenuss.

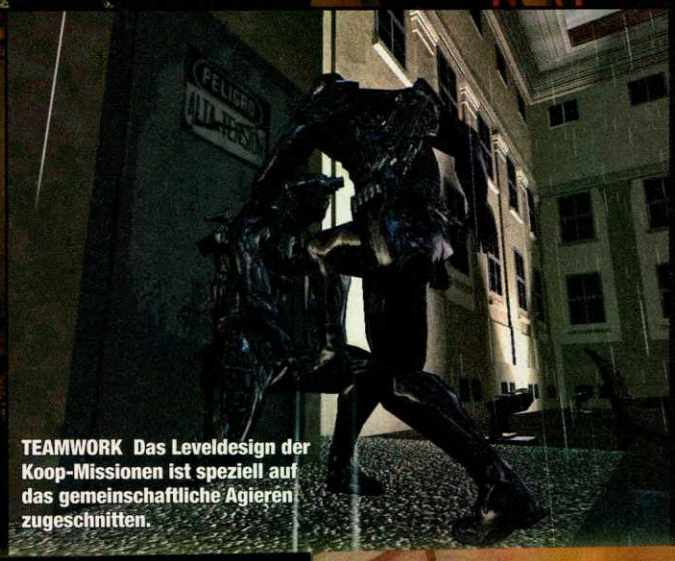
Der dritte Teil des Schleichabenteuers besinnt sich auf die bewährten Serientugenden, wirkt aber um einiges vielfältiger, komplexer und fairer als die Vorgänger. Ihr schlüpft wieder in die Rolle von Sam Fisher, des einsam und allein operierenden Topagenten der US-Geheimdienstorganisation Third Echelon (die so geheim ist, dass selbst ihre Existenz verschwiegen wird). Wenn Diskretion erwünscht ist, um diplomatische Verwicklungen zu vermeiden, rückt Nachtmensch Fisher an. Sein Job besteht vor allem darin, nicht entdeckt zu werden. Ganz in Schwarz, mit Waffen und Gadgets ausgestattet, steigt er unbefugt in Büros, Banken, Frachtschiffe oder Paläste ein, um die gewünschten Informationen zu besorgen. Dabei steht er in stetem Funkkontakt mit dem Hauptquartier und ist ansonsten gegen die Wachpostenübermacht ganz auf sich gestellt.

UNERHÖRT, UNGESEHEN

Wer sich nicht blicken lassen will, munkelt am besten im Dunkeln, wobei eine Helligkeitsanzeige das Aufsuchen der finstersten Ecken erleichtert. Entsprechend häufig wechselt man in Nachtsicht- oder Wärmesicht-Modus, um durchzublicken – und einen entscheidenden Vorteil gegenüber den (im wahrsten Sinne des Wortes) im Dunkeln tappenden Gegnern zu haben. Pirscht man sich von hinten an, lässt sich das populäre Grapsch-Manöver ausführen, das oft die Ouvertüre zu einem Verhördialog ist. Neu ist die Umgebungsgeräusch-Anzeige. Bei der Auftaktmission rund um einen Leuchtturm sorgen zum Beispiel Meeresbrandung und Gewitter für ein gewisses Grundrauschen, das Fishers Schritte bis zu einem gewissen Punkt übertönt. Ähnlich wie ihr durch Lichterlöschen für Dunkelheit sorgt, könnt ihr mitunter auch bestimmte

ADRENALINSCHUB Bei so riskanten Manövern bekommt man garantiert schwitzige Hände.

SCHATTENMANN Lichtquellen sollte man sich immer mit höchster Vorsicht nähern – Feinden auch.



TEAMWORK Das Leveldesign der Koop-Missionen ist speziell auf das gemeinschaftliche Agieren zugeschnitten.

WASSER IST ZUM WASCHEN DA Auch zum Wachpostenstutzen kann man es benutzen: Sam verhilft einem Gegner zum unverhofften Freischwimmer-Erlebnis.

Maschinen in Gang setzen, um für mehr Hintergrundbeschallung zu sorgen.

Die Quintessenz *Splinter Cell*'schen Spielspaßes ist die nervöse Angst, bei einem riskanten Anschleichmanöver erwischt zu werden. Damit ihr euch öfters mal was Verwegenes traut, soll sich der Spielstand jederzeit speichern lassen. Falls das Anpirschen in letzter Sekunde schief geht, erlauben neue Nahkampfmanöver das sofortige Ausschalten des Opfers – je nach Knopfdruck per tödlichem Messerstich oder betäubendem Knockout-Hieb. *Splinter Cell 3* will euch zu Stealth und Leichenvermeidung motivieren. Elegante Lösungen sind nicht zuletzt wegen der Bewertung am Missionsende befriedigender (je schleichiger die Vorgehensweise, desto höher die Prozentzahl).

WIR SIND JA FLEXIBEL

Um den Agentenalltag frustfreier zu gestalten, werden einige der Barrieren und Stolpersteine früherer Episoden beseitigt. „Lasst mich raten: Dreimal Alarm auslösen und die Mission ist vorüber?", erinnert Sam Fisher eingangs des zweiten Levels an Konventionen früherer Episoden. „So ein Quatsch", raunzt Colonel Lambert per Funk zurück, „schließlich sind wir hier nicht in einem Videospiel." Wenn ihr jetzt durch Unachtsamkeit Alarm auslöst, werden die Wachen argwöhnischer, schnallen sich Schutzwesten an, vielleicht verschwinden auch einige optionale Ziele. Aber die unglaubwürdige „Wir haben Aufmerksamkeit erregt und deshalb brechen wir die Mission ab, von deren Erfüllung der Weltfrieden abhängt"-Bestrafung wurde ausgemerzt. Habt ihr etwas vermasselt („Oops, ich hätte dem Kapitän vielleicht eine wichtige Information entlocken sollen, bevor ich ihn ausknocke …"), gibt es Alternativen (in diesem Fall lassen sich die Daten auch einem Aktenordner in

INFO STORY & CHARAKTERE

Mission Possible

Rettung des Weltfriedens an internationalen Krisenherden in zehn Kapiteln: Bei der neuen Handlung kommt Sam Fisher gut rum.

Der Untertitel *Chaos Theory* bezieht sich auf die riesigen Kreise, die anfangs scheinbar wenig bedeutsame Ereignisse ziehen können. Zu Beginn der im Jahr 2007 angesiedelten Handlung schleicht Sam Fisher durch ein altes, spanisches Fort in Peru. Hier befindet sich der entführte Wissenschaftler Bruce Morgenholt in der Gewalt einer Guerilla-Organisation, die auf einmal verdächtiges Interesse an Cyber-Kriegsführung zeigt. Daten über Waffenlieferungen legen den Verdacht nahe, dass hinter Rebellenanführer Hugo Lacerda ganz andere Strippenzieher stecken. Ein Bankeinbruch in Panama soll Fisher weitere Informationen beschaffen, aber dann überschlagen sich die Ereignisse: Ein Blackout legt Japan und die Ostküste der USA lahm, eine nordkoreanische Rakete versenkt „versehentlich" ein amerikanisches Kriegsschiff … Fisher muss die Drahtzieher dieser Krise ausfindig machen und sucht nach Abrahim Zherkezhi, einem weiteren verschwundenen Programmiergenie. Dabei stolpert er über verdächtige Verbindungen zu dem privaten Militärunternehmen von Douglas Shetland. Ob Fisher seinem alten Freund noch trauen kann, gehört zu den vielen Fragen, die ihr im Laufe der Handlung aufklären werdet.

Sam Fisher
Der einsame Zyniker im Dienste von Third Echelon erschleicht sich Informationen über ein internationales Komplott, das einen Krieg in Asien auszulösen droht.

DOUGLAS SHETLAND
Was sind die wahren Motive des ehemaligen Fisher-Kollegen und Chefs der Söldnervermittlungsagentur „Displace International"?

HUGO LACERDA
Warum ließ der Anführer einer peruanischen Guerilla-Bewegung Zherkezhis Kollegen Morgenholt entführen und foltern?

ABRAHIM ZHERKEZHI
Welche Kontakte pflegt der Programmierer, der die Masse-Kernels analysierte, mit denen Computersysteme weltweit attackiert werden können?

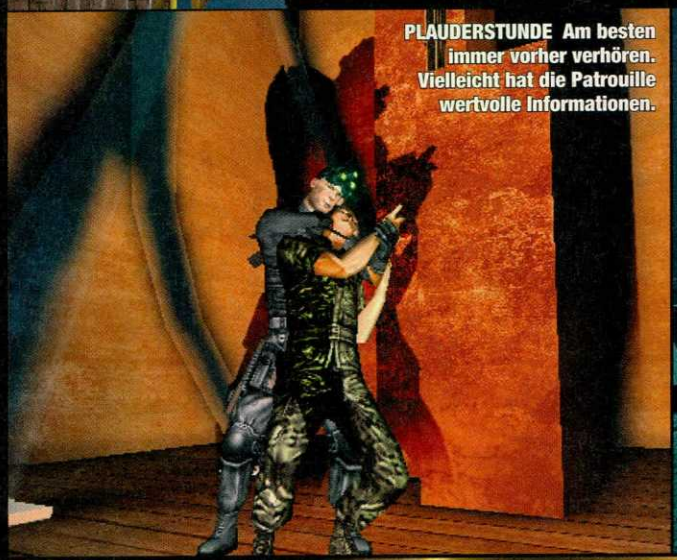
TOSHIRO OTOMO
Wie reagiert der japanische Admiral auf die Computerattacke, die während einer Krise mit Nordkorea für einen totalen Blackout sorgt?

einem anderen Raum entnehmen) – Improvisation wird ganz groß geschrieben.
Die Story umfasst zehn Missionen, die dank verschiedener Lösungswege sowie zahlreicher Haupt- und Nebenziele mehr Nährwert versprechen als die Kampagnen der Vorgänger. In früheren *Splinter Cell*-Spielen hatte man verschiedene Optionen, um an Wachen vorbeizukommen, aber der Weg durch den Level war dabei ziemlich eng eingegrenzt vorgegeben. Das Design von *Chaos Theory* gibt euch dagegen mehr Freiheit und Anreize zum wiederholten Spielen einer Mission.

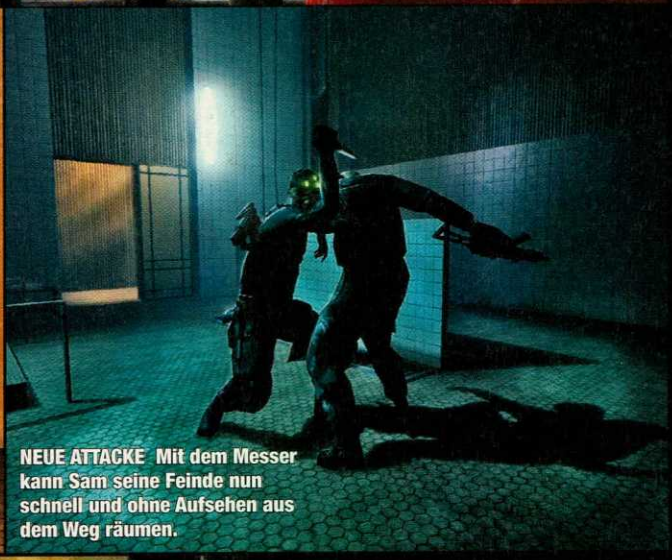
AUSRÜSTUNG WÄHLEN

Um verschiedenen Spielstilen entgegenzukommen, habt ihr vor Beginn jeder Mission die Wahl zwischen drei Ausrüstungsvarianten. Entweder folgt ihr der ausgewogenen Standardempfehlung des Agentenkollegen William Redding oder ihr wählt eine besonders stealth- bzw. actionfreundliche Variante. Zum Beispiel könnt ihr das Standardgewehr SC-20K mit einem Schrotflinten-Aufsatz versehen, müsst dann aber aufs Scharfschützen-Fernrohr verzichten – oder umgekehrt. Zum Basis-Equipment gehört auf jeden Fall die schallgedämpfte 5,7-mm-Pistole, die mit einem neuen Betriebs-Modus verwöhnt wird: Als „Optically Channeled Potentiator" (OCP) kann sie vorübergehend elektrische Geräte lahm legen. Denn eine scheinbar von Geisterhand ausgehende Lampe erregt bei Wachposten viel weniger Argwohn als eine zerschossene Glühbirne.
Bei aller Heldenverehrung, die Sam Fisher redlich gebührt, sollte man die heimlichen Stars des Spiels nicht vergessen: die Wachposten. Deren rundum neu programmierte künstliche Intelligenz verpasst ihnen quasi ein Gedächtnis und verschiedene Stufen der Alarmbereitschaft, welche der empfundenen Bedrohung angepasst sind. Die Gegner pfeifen also nicht zwei Minuten nach der Entdeckung einer Leiche wieder

MONDSCHEINTARIF Dieses Guerilla-Mitglied wird sich nicht mehr lange am romantischen Nachthimmel erfreuen.



PLAUDERSTUNDE Am besten immer vorher verhören. Vielleicht hat die Patrouille wertvolle Informationen.



NEUE ATTACKE Mit dem Messer kann Sam seine Feinde nun schnell und ohne Aufsehen aus dem Weg räumen.

BAUMEL-GRAPSCHER Die Guerilla-Fritzen sollten mal aufräumen: Am Boden stapelt sich der Plunder, von der Decke hängt ein Geheimagent …

unbesorgt Liedchen, weil sie dieses Ereignis vergessen haben. Die erhöhte Aufmerksamkeit der Wachen – auch Schatten und Spiegelungen erregen Argwohn – brachte uns beim Anspielen ganz schön ins Schwitzen. Außerdem haben uns die Dialoge angenehm überrascht. Das Schwätzchen der Computercharaktere zu belauschen, versorgt euch mit nützlichen Hinweisen. Die englische Sprachausgabe wirkt prima, hoffentlich kann die deutsche Übersetzung da mithalten.

NUR EIN SCHWEIN SCHLEICHT ALLEIN

In Sachen Mehrspieler-Schleichangriffen sah es auf dem GameCube zumindest bei *Pandora Tomorrow* ziemlich düster aus, weshalb Cube-Besitzer Sam Fisher lediglich durch das Hauptspiel scheuchen konnten. Neidische Blicke auf PlayStation 2 und Xbox zeigten einen Online-Modus, der spannende Katz-und-Maus-Spielchen ermöglichte. Trotz des erneuten Fehlens des Versus-Modus besteht zumindest die Hoffnung, dass es die vier Koop-Missionen auf den Nintendo-Datenträger schaffen. Damit dürften zwei Hobby-Geheimagenten per geteiltem Bildschirm spezielle Aufgaben erledigen, die koordiniertes und abgesprochenes Vorgehen erfordern. Ob diese Spielvariante nun im fertigen GameCube-Produkt enthalten sein wird, war bis zum Redaktionsschluss noch nicht sicher. Wir halten euch jedoch auf dem Laufenden.

UDO CRNJAK

VORSCHAU

SPLINTER CELL 3

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft Montreal

Internet: **www.ubi.com/DE/**

Spieler	Termin
1-2	März

EINSCHÄTZUNG

SUPER

„Sam Fisher in **bisheriger Höchstform**. Mehr spielerische Freiheit und Edeloptik sind sehr vielversprechend."

MERKWÜRDIG Was hat es mit dem Gebäude im Hintergrund auf sich?

Starfox Assault

Back to the Roots – Fox McCloud und seine berühmte Crew kehren zu ihren Actionwurzeln zurück.

Beim Namen Starfox denken Nintendo-Fans mit gemischten Gefühlen drei Jahre zurück. Starfox Adventures ist immer noch eines der beeindruckendsten Adventures auf dem GameCube, war aber gleichzeitig auch Rares Abschiedsgeschenk für den geliebten Würfel. Nun übernimmt Namco das traditionsreiche Franchise und kehrt zurück zu den Ursprüngen der Serie. Auf dem Super Nintendo und später dem N64 konnten Actionfans ein wahres Feuerwerk an stylischer Grafik, genialem Leveldesign und superber Spielbarkeit erleben. Adventure-Elemente suchte man vergebens, gradlinige Shooter-Action war angesagt. So ist es auch im neuesten Teil der Starfox-Saga. Nachdem vor über 18 Monaten die ersten Demos auf der E3 und Games Convention gezeigt wurden, steht der neueste Teil nun kurz vor der Veröffentlichung in den USA. Auf Dinosaur Planet ist wieder Frieden eingekehrt, nachdem Fox und seine Truppe das Schlimmste verhindern konnten. Doch der Zentralrat von Lylat bekommt Wind von einer erneuten Bedrohung für das Solar-System. Also schickt man das Star-Fox-Team los, um dem unbekannten Feind Paroli zu bieten. Was als Routinemission beginnt, nimmt rasch eine dramatische Wendung. Neben Fox McCloud sind auch der kleine Frosch Slippy Toad, das Langohr Peppy Hare und Adlerauge Falco Lombardi wieder mit an Board. Auch wer bisher lediglich Starfox Adventures gespielt hat, trifft alte Bekannte, denn Krystal steigt ebenfalls ins Cockpit eines Raumgleiters. Alle zusammen bilden das schlagkräftigste Team in der Geschichte von Lylat – die Star-Fox-Armada.

AUSGEFUCHSTE SHOOTER-ACTION

Shooter-Action per pedes konnte man auf dem SNES und N64 nicht erleben. Anders in Starfox Assault – ihr stapft nun auch zu Fuß den zahlreichen Feinden entgegen und rückt diesen so-

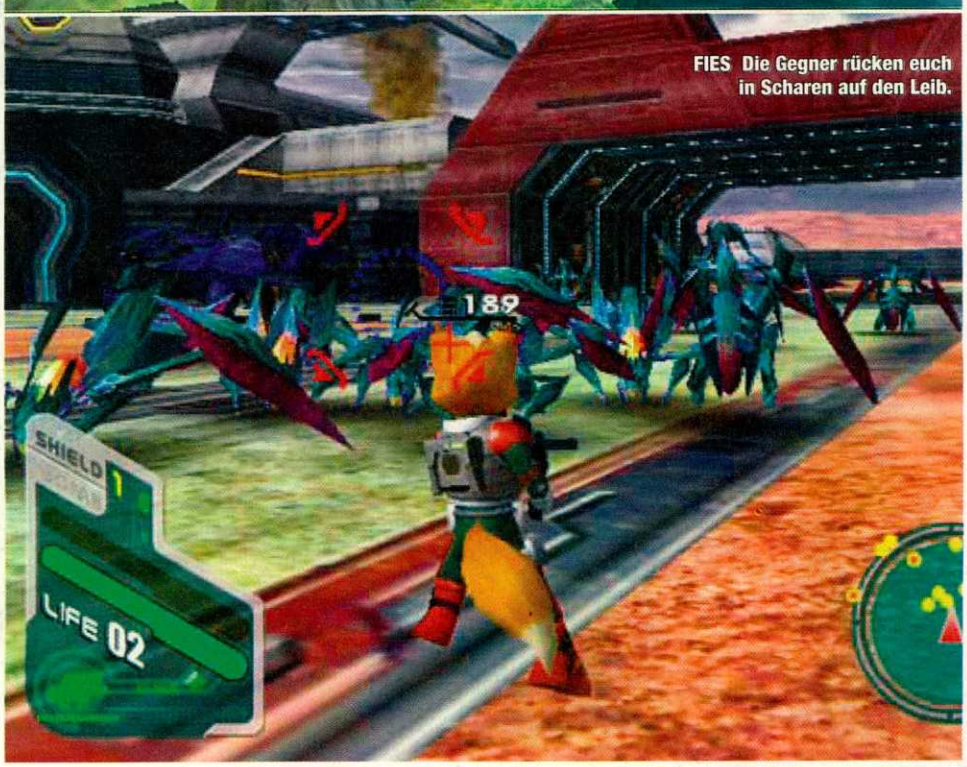
RAMBAZAMBA Das Radar zeigt mächtig viele Feinde an.

DUELL IM ALL Die Weltraumlevels sehen auch im Splitscreen klasse aus.

gar mit Panzern zu Leibe oder findet in den weitläufigen Abschnitten Panzerfäuste. Alte Starfox-Veteranen werden sich also schnell heimisch fühlen. In der Luft vollführt ihr halsbrecherische Rollen, sammelt wertvolle Power-ups auf und benutzt den bekannten Beam-Schuss. Vor jeder Mission erhaltet ihr von General Pepper genaue Aufträge und düst sodann über Corneria oder abgefahrene Ebenen fremder Planeten, um das Weltall vor dem Untergang zu bewahren. Technisch hat Star Fox einen riesigen Schritt gemacht. Die Szenarien wirken sehr detailliert und stimmungsvoll. Besonders die Weltraumlevels überzeugen mit hervorragenden Lichteffekten und sehen sehr vielversprechend aus. Wer bis zu drei menschliche Mitspieler parat hat, darf natürlich auch per Splitscreen mit seinen Freunden ein actionreiches Feuerwerk entfachen. Namco beschert allen Shoot-'em-Up-Fans eine geradlinige Fortsetzung der ersten Starfox-Teile und wir sind gespannt, ob der sympathische Fuchs an den Glanz vergangener Tage anknüpfen kann.

SASCHA DOWIDAT

BEEINDRUCKEND Man achte auf die Wasser- und Lichteffekte.



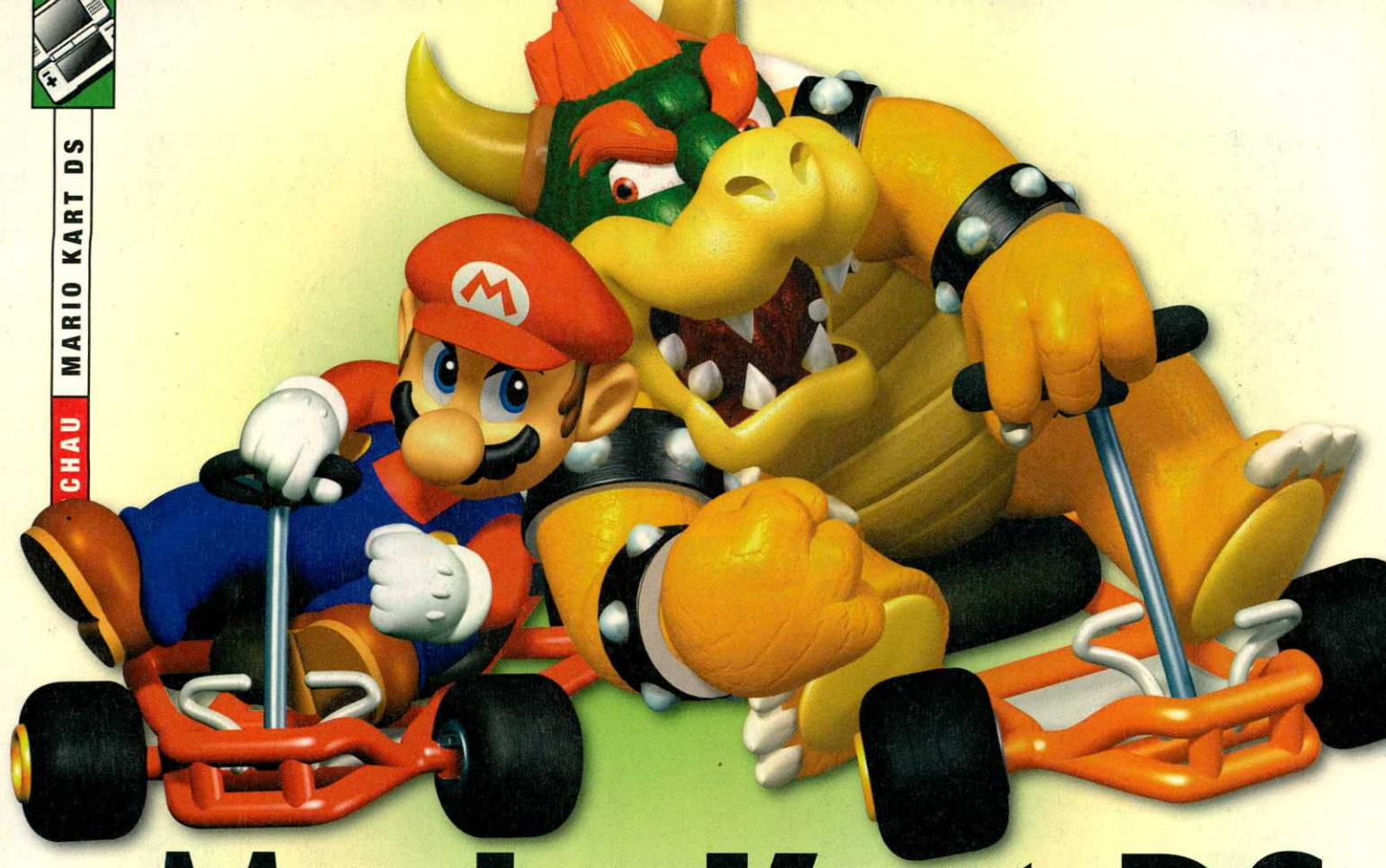
FIES Die Gegner rücken euch in Scharen auf den Leib.

VORSCHAU
STARFOX ASSAULT

Genre:	Action
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Namco
Internet:	nintendo.europe.com
Spieler:	1-4
Termin:	2005

EINSCHÄTZUNG
SEHR GUT

„McCloud sieht besser aus denn je – **Shoot 'em Up mit klassischem Gameplay** und tollen Weltraumlevels."



Mario Kart DS

Wir präsentieren euch **die heißesten Infos und Screenshots** zum DS-Teil der Kultserie. Der beste Funracer aller Zeiten?

HILFREICH Die Karte zeigt sogar Hindernisse.

BONUS-AUTO? Es wird auch spezielle Karts geben.

Am 1. Mai 2005 ist es so weit! Dann erscheint *Mario Kart DS* in den USA. Das bedeutet, dass eine Veröffentlichung des Titels in Europa im Sommer 2005 möglich ist. Deshalb haben wir uns auf die Suche begeben und alle Informationen sowie die heißesten Screenshots zur DS-Version der besten Funracer-Serie der Welt zusammengetragen, denn eine spielbare Version hat Nintendo der Weltöffentlichkeit leider noch nicht präsentiert.

BESSER ALS AUF N64

Die ersten Screenshots zeigen das bewährte *Mario Kart*-Gameplay. Ihr steuert einen von vielen zur Wahl stehenden Nintendo-Charakteren per Kart über verschiedene Kurse und versucht, euch mittels unfairer Extras wie Schildkrötenpanzer, Turbopilzen oder Bananenschalen gegenüber der Konkur-

ABWECHSLUNGSREICH Die Strecken versprechen viel Abwechslung.

ALTBEKANNT Extras werden über Fragezeichen eingesammelt.

PRAKTISCH Man kann die Karte auf eine Gesamtansicht umschalten.

DETAILLIERT Die Grafik sieht bereits besser als auf dem N64 aus.

INFORMATIV Auf dem unteren Display seht ihr Positionswechsel.

GENIAL Im Mehrspieler-Modus wird die Post abgehen.

renz einen Vorteil zu verschaffen. Dabei könnt ihr euch zu Spielbeginn zwischen Bowser, Donkey Kong, der Prinzessin, Wario, Yoshi, Toad und Mario sowie Luigi als Fahrer für euer Kart entscheiden. Ob Nintendo weitere Charaktere in das Spiel integrieren wird, ist bislang nicht bekannt. *Mario Kart DS* wird Gebrauch von beiden Bildschirmen des Nintendo DS machen. Das Spielgeschehen läuft auf dem oberen Bildschirm ab, während der untere Screen eine Streckenkarte, die Rundenzeiten sowie die Positionen anzeigt. Betrachtet man die bislang veröffentlichten Screenshots, so könnt ihr auf dem unteren Bildschirm zwischen einer Karte, welche einen stark vergrößerten Abschnitt samt Extras und euren direkten Konkurrenten zeigt, sowie einer Karte aus der Totalen wählen. Grafisch macht die DS-Version bislang einen guten Eindruck. *Mario Kart DS* kommt deutlich detaillierter und schärfer daher, als *Mario Kart* auf der vergleichbar starken Nintendo-64-Konsole seinerzeit ausgesehen hat. Die wahren Stärken von *Mario Kart DS* werden aber, wie schon bei den Vorgängern, im Mehrspieler-Modus liegen. Der Nintendo DS bietet mit seinen WLAN-Fähigkeiten dafür die perfekten Voraussetzungen. Nintendo hat allerdings noch keine finalen Details bekannt gegeben, wie viele Spieler im Mehrspieler-Modus teilnehmen können. Wir Spieleredakteure können es jedenfalls kaum erwarten, ohne Kabelsalat miteinander um den Sieg zu fighten.

FABIAN SLUGA

VORSCHAU

MARIO KART DS

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Internet:	www.nintendo.com
Spieler	1-6
Termin	2005

EINSCHÄTZUNG

SUPER

„Mario Kart DS sieht bereits auf den ersten Bildern und Videos **enorm vielversprechend** aus."

KRÄFTIG Äxte, Messer und Schwerter zieren euer Waffenarsenal.

CHARAKTERDESIGN Die Feinde sind fantasievoll heraus gearbeitet.

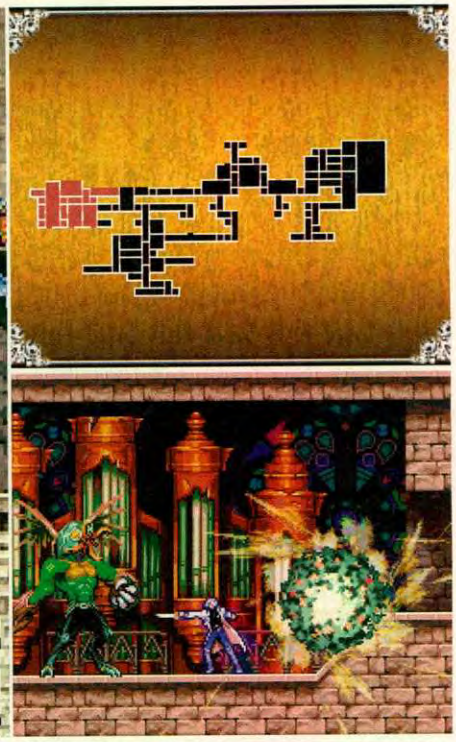
Castlevania DS

Vampirjäger aufgepasst: Konami knüpft auf dem DS an glorreiche Aria-of-Sorrow-Zeiten an! Wenn das mal kein Hit wird!

STILFRAGE Grafisch orientiert sich der DS-Titel an den GBA-Spielen.

Endlich hat Konami einige Details zur geplanten DS-Version von *Castlevania* bekannt gegeben. Demnach knüpft der Titel an die Geschichte von *Aria of Sorrow* an, dem zuletzt auf dem Game Boy Advance erschienenen *Castlevania*-Spiel. Die Handlung findet im Jahr 2036 statt, ein Jahr nach den Ereignissen von *Aria of Sorrow*. Damaliger wie heutiger Hauptprotagonist ist Soma Cruz, der sich plötzlich mit einer mysteriösen Sekte konfrontiert sieht, deren Ziel es ist, den Herrscher der Finsternis – Dracula – wieder auferstehen zu lassen. Somas einzige Chance, sich und die Welt zu beschützen, besteht darin, in die Festung der Feinde einzudringen und die Sekte aufzuhalten. Somas Gegner haben keine Mühen gescheut und einen gewaltigen Nachbau von Draculas Schloss geschaffen, in dem Kreaturen, welche direkt aus der Hölle stammen könnten, ihr Unwesen treiben. In der Rolle von Soma Cruz ist es nun eure Aufgabe, die Wiederauferstehung Draculas zu verhindern. Das Gameplay orientiert sich wie die Story stark an den Vorgängern der Serie, insbesondere am letzten *Castlevania*-Spiel *Aria of Sorrow*. In der gruselig angehauchten Mischung aus Jump & Run, Erkundungsspiel und Action-

ARMEE DER FINSTERNIS Die Schergen Draculas bekämpfen euch mit allen Mitteln.



INTERESSANT Der einzige Zweibildschirm-Shot.

titel kommt es wieder darauf an, Gegenstände zu sammeln und von besiegten Gegnern Erfahrungspunkte zu erhalten. Mithilfe von eingesammelten Seelen erlernt Soma neue Attacken und Fähigkeiten. Über die WLAN-Fähigkeiten des Nintendo DS soll der Spieler Seelen mit anderen DS-Besitzern tauschen können, um so den eigenen Spielcharakter zu stärken.

ERWEITERTES GAMEPLAY

Der obere Bildschirm des Nintendo DS soll als Karte genutzt werden und wichtige Statusanzeigen des Spielcharakters darstellen; das eigentliche Spiel findet auf dem unteren Bildschirm statt. Konami möchte auch Gebrauch von den einzigartigen Touchscreen-Fähigkeiten machen und völlig neue Gameplay-Elemente in die Serie integrieren. Als Beispiel nannte Konami das „Magic Seal"-System. Hier kommt es darauf an, dass der Spieler in der richtigen Reihenfolge Symbole auf dem Touchscreen verbindet, um ein Portal zu öffnen. Ziel ist es, magische Energie der Gegner in die Portale abfließen zu lassen. Schafft es der Spieler nicht rechtzeitig, das Portal zu öffnen, erhält der Gegner einen Teil seiner Energie zurück. Insbesondere bei Bosskämpfen muss diese Strategie angewandt werden. Dabei muss nur der Touchscreen bedient werden. Die eigentliche Spielkontrolle findet über das Digitalkreuz und über A, B, X, Y sowie L und R statt. Was die Spielgrafik anbelangt, orientiert man sich ebenfalls am großen Vorbild *Aria of Sorrow*, sprich es handelt sich um ein klassisches 2D-Abenteuer. Dennoch erwarten wir in Anbetracht der technischen Möglichkeiten des Nintendo DS ein grafisches und akustisches Feuerwerk. Hierfür spricht auch, dass *Castlevania DS* vom selben talentierten Entwicklerteam kreiert wird, das bereits *Aria of Sorrow* geschaffen hat. Hierzulande soll *Castlevania DS* im Herbst 2005 erscheinen.

FABIAN SLUGA

VORSCHAU

CASTLEVANIA DS

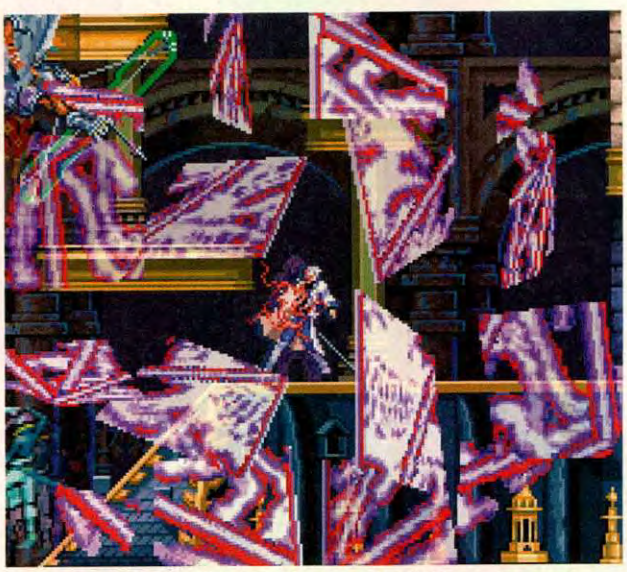
Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami
Internet:	www.konami.com
Spieler:	1
Termin:	Herbst 2005

EINSCHÄTZUNG

SUPER

„Wir sind sicher: Hier erwartet uns ein **spielerischer Hochgenuss! Leider müssen wir noch etwas warten!"**

HÖLLENKREATUR Ihr trefft im Spiel auf die fiesesten Feinde.



SPEKTAKULÄR Die Optik wird mit netten 3D-Effekten aufgepeppt.

INFO-CENTER MOST WANTED

MOST-WANTED-CHARTS

PLATZ/VORMONAT/TITEL			MONAT
1	1	The Legend of Zelda	6
2	2	Resident Evil 4	18
3	3	Mario Party 6	4
4	NEU	Donkey Kong Jungle Beat	1
5	6	Mario Power Tennis	3
6	4	Star Fox Assault	14
7	9	Viewtiful Joe 2	4
8	WE	Advance Wars: Under Fire	2
9	10	Starcraft Ghost	6
10	5	Nintendo Puzzle Collection	2

Zelda steht weiter ganz oben. Resident Evil 4 lauert immer noch knapp dahinter auf Platz zwei, während *Donkey Kong Jungle Beat* auf Platz vier neu einsteigt und *Advance Wars* auf acht einen Wiedereinstieg feiert.

Quelle: N-ZONE-Zeugnis-Auswertung, www.n-zone.de; SMS-Wahl

N-ZONE MOST-WANTED-GEWINNSPIEL

Wir verlosen unter allen Einsendungen drei Spiele nach Wahl.

Um am Gewinnspiel teilzunehmen, nennt uns einfach eure derzeitigen Lieblingsspiele oder euren am sehnsüchtigsten erwarteten Titel: **Für die Most-Wanted-Charts:** Sendet uns eine SMS mit dem Text **„nzone MW Nummer eures Favoriten"** (Beispiel: Schreibt „nzone MW 1" und wählt somit *Advance Wars: Under Fire* zu eurem Most-Wanted-Titel Nummer 1).
Für die Lesercharts: Sendet uns eine SMS mit dem Text **„nzone LC Nummer eures Favoriten"** (Beispiel: Schreibt „nzone LC 1", wenn *1080 Avalanche* euer absoluter Lieblingstitel ist.

D: 82 098* € 0,49*/SMS;
Alle Netze! VF-D2-Anteil
€ 0,12 SMS
CH: 9292, sfr 0,70/sms
A: 0900 800 700, € 0,50/sms

Oder schickt eine Postkarte mit den Nummern eures Favoriten an:
COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: nzone MW bzw. nzone LC, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

MOST WANTED

1. Advance Wars: UnderFire
2. Banjo Pilot
3. Baten Kaitos
4. Batman Begins
5. Donkey Kong Jungle Beat
6. Geist
7. Ghost Recon 2
8. Killer 7
9. Mario Party Advance
10. Mario Party 6
11. Mario Power Tennis
12. Nintendo Puzzle Collection
13. Resident Evil 4
14. Starcraft Ghost
15. Star Fox Assault
16. Tak 2: Der Stab der Träume
17. The Legend of Zelda
18. Timesplitters: Future Perfect
19. Splinter Cell Chaos Theory
20. Viewtiful Joe 2

LESER-CHARTS

1. 1080 Avalanche
2. Call of Duty: Fines Hour
3. DHDR: Das dritte Zeitalter
4. Def Jam Fight for NY
5. Donkey Kong Jungle Beat
6. Donkey Konga
7. FF: Crystal Chronicles
8. Fifa Football 2005
9. Harvest Moon: A wonderful Life
10. Mario Golf: Toadstool Tour
11. Mario Golf Advance Tour
12. Mario Kart: Double Dash
13. MGS: The Twin Snakes
14. Metroid Prime
15. Metroid Prime: Echos
16. Need for Speed Underground 2
17. NFL Street 2
18. Paper Mario: Legende vom Ä.
19. Phantasy Star Online III
20. Pikmin 2
21. Pokémon Colosseum
22. Pokémon Rubin & Saphir
23. Resident Evil Zero
24. Spider-Man 2
25. Star Fox Adventures
26. Super Mario Smash Bros.
27. Tales of Symphonia
28. Tony Hawk's Underground 2
29. WWE: Day of Reckoning
30. Zelda: The Wind Waker

Leser aus Österreich und der Schweiz können derzeit nicht per SMS teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.
Teilnahmeschluss ist der 2. März 2005.

Die kommenden Hits!

Ihr wollt wissen, welche Spieleknaller in Zukunft erscheinen? Auf diesen Seiten bieten wir euch eine aktuelle Übersicht über die am sehnlichsten erwarteten GameCube- und GBA-Spiele.

ADVANCE WARS: UNDER FIRE

MOST WANTED CHARTS 8. PLATZ

Im Unterschied zum GBA SP zieht ihr in Nintendos Strategie-Epos auf dem GameCube in der Third-Person-Perspektive in die Schlacht. Die Grafiken sehen schon sehr vielversprechend aus.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Strategie**
Termin: **2005**

BANJO PILOT

Mit Banjo und seinen Freunden düst ihr über insgesamt 16 Kurse in vier unterschiedlichen Landschaften. Wie gut sich der Titel spielt, verraten wir euch in der nächsten Ausgabe.

Hersteller: **THQ**
Genre: **RENNSPIEL**
Termin: **18. Februar**

BATEN KAITOS

Das fernöstliche Rollenspiel überrascht mit einem interessanten Kartenkampf-System und überzeugt mit einer tollen Grafik und der riesigen Spielumgebung in den Wolken.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Rollenspiel**
Termin: **Frühjahr**

BATMAN BEGINS

Auf die Idee zu kommen, ein Jump & Run mit einem Bongo-Controller zu steuern, ist ziemlich irre. Im Importtest dieser Ausgabe verraten wir euch, wie sich das Ganze spielt.

Hersteller: **Electronic Arts**
Genre: **Action**
Termin: **Sommer**

DRAGON BALL Z BUDOKAI 2

Im zweiten Teil des kultigen *Dragon Ball*-Prüglers gibt es neue Spielmodi und Charaktere aus der Fernsehserie. Im Dragon-Modus müsst ihr zudem alle sieben Dragonballs finden.

Hersteller: **Atari**
Genre: **Beat 'em Up**
Termin: **17. März**

DONKEY KONG JUNGLE BEAT

MOST WANTED CHARTS 4. PLATZ

Nintendo zeigt Kreativität und nutzt den Konga-Controller für ein abgefahrenes Jump&Run-Abenteuer. Den Test zum genialen Trommelspaß mit Donkey Kong gibt es ab Seite 46.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Jump&Run**
Termin: **4. Februar**

GEIST

Düsterer Ego-Shooter mit einigen innovativen Ideen. Schlüpfen Sie als Geist in Menschen und Tiere und übernehmen Sie die Kontrolle über sie und ihre Fähigkeiten. Abgefahren und stylisch!

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Ego-Shooter**
Termin: **2005**

KILLER 7

Schlüpft in die Rolle eines schizophrenen Killers und übernehmt eine seiner sieben Persönlichkeiten. Dieser opulente Blutrausch ist nichts für Weicheier!

Hersteller: **Capcom**
Genre: **Ego-Shooter**
Termin: **Frühjahr**

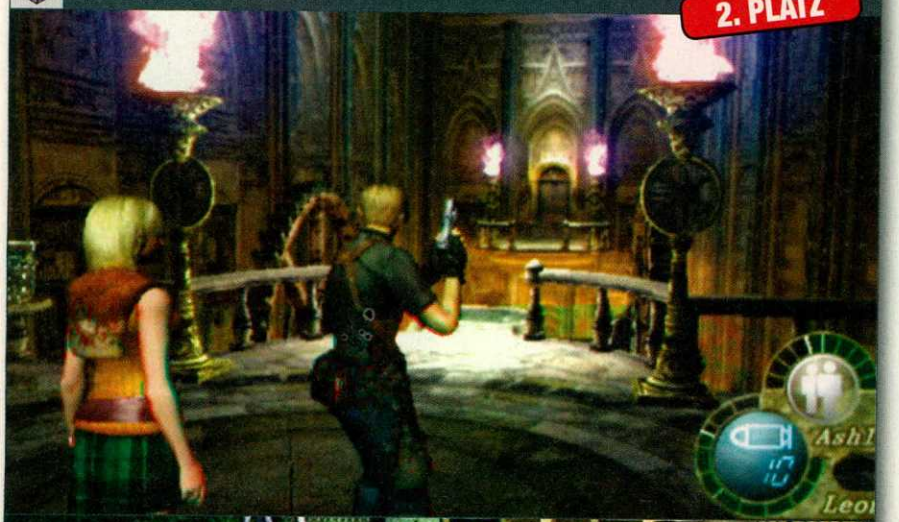
KINGDOM HEARTS: CHAIN OF MEMORIES

In *Kingdom Hearts* verschlägt es die Disney-Charaktere in das Universum von Square Enix. Euch erwartet ein wunderschönes Adventure mit Mehrspieler-Optionen.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Action-Adventure**
Termin: **März**

RESIDENT EVIL 4

MOST WANTED CHARTS **2. PLATZ**



Der neueste Teil der Gruselsaga entführt euch in ein europäisches Dorf, ein altes Schloss und einen unheimlichen See. Die beklemmende Atmosphäre, die epische Geschichte und die fantastische Grafik suchen nicht nur auf dem GameCube ihresgleichen.

Hersteller: **Capcom**
Genre: **Action-Adventure**
Termin: **18. März**

MARIO PARTY ADVANCE

Mario Party Advance hat sich leider noch einmal verschoben. Wann es auch unterwegs auf dem GBA gespielt werden kann, steht also bis jetzt nicht genau fest.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Action**
Termin: **2005**

MARIO PARTY 6

MOST WANTED CHARTS **3. PLATZ**

Im sechsten Teil von Marios spaßigem Multiplayer-Titel benutzt ihr für die zahlreichen Minispiele sogar ein Mikrofon. Den Test gibt es ab Seite 50.

Hersteller: **Action**
Genre: **Nintendo**
Termin: **18. März**

MARIO POWER TENNIS

MOST WANTED CHARTS **5. PLATZ**

Endlich ist es so weit. Wir haben die PAL-Fassung einem ausführlichen Test unterzogen. Spiel, Satz und Sieg für Mario und seine Freunde ab Seite 42.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Sport**
Termin: **25. Februar**

NINTENDO PUZZLE COLLECTION

MOST WANTED CHARTS **10. PLATZ**

Für Rätselfreunde gibt es auf dem GameCube nur wenig Denksportkost. Nintendo schafft Abhilfe und bringt die Klassiker *Dr. Mario*, *Yoshi's Cookie* und *Panel de Pon* in den Handel.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Geschicklichkeit**
Termin: **2005**

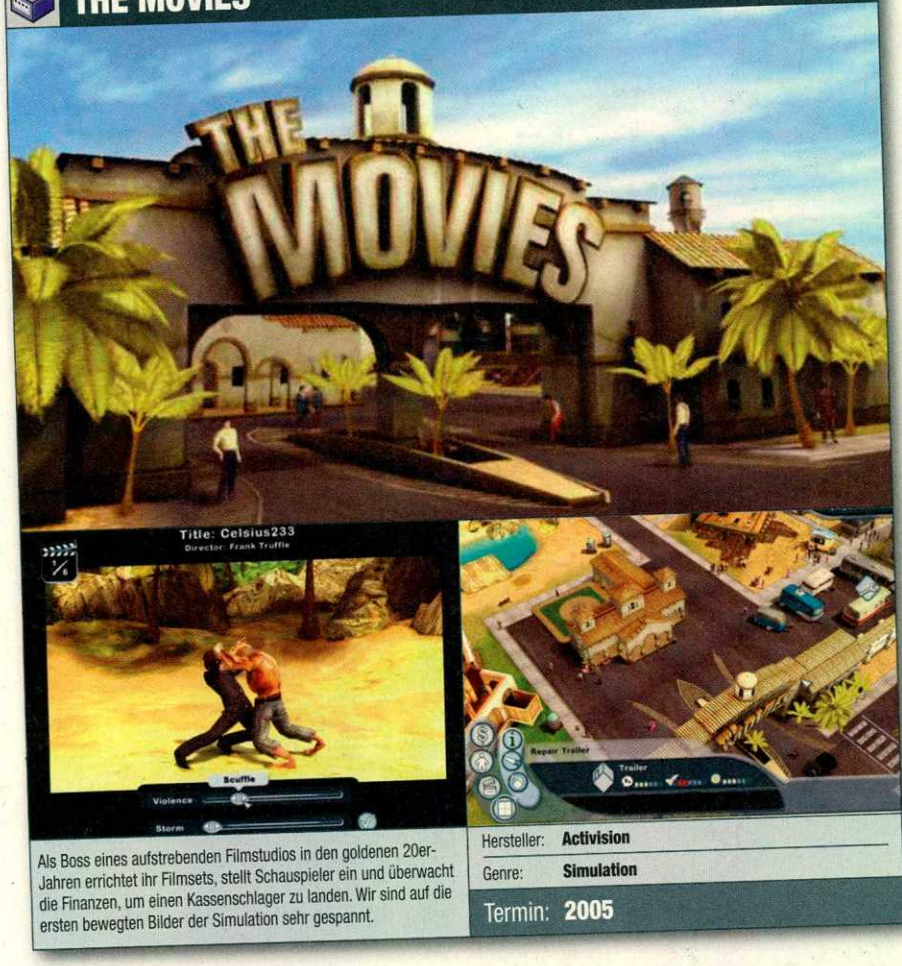
STARCRAFT GHOST

MOST WANTED CHARTS **9. PLATZ**

Optisch opulentes Strategie-Adventure mit Stealth-Einschlag. In der Third-Person-Perspektive untersucht Heldin Ghost Nova Vorfälle mit gefährlichen Chemikalien.

Hersteller: **Vivendi Universal**
Genre: **Action-Adventure**
Termin: **2005**

THE MOVIES



Als Boss eines aufstrebenden Filmstudios in den goldenen 20er-Jahren errichtet ihr Filmsets, stellt Schauspieler ein und überwacht die Finanzen, um einen Kassenschlager zu landen. Wir sind auf die ersten bewegten Bilder der Simulation sehr gespannt.

Hersteller: **Activision**
Genre: **Simulation**
Termin: **2005**

STARFOX ASSAULT

MOST WANTED CHARTS **6. PLATZ**

Star Fox Assault schließt nahtlos an die Actiontitel vom SNES und N64 an, bietet tolle Weltraum-Levels und durch die neuen Land-Missionen jede Menge spielerische Abwechslung.

Hersteller: **Namco**
Genre: **Action**
Termin: **2005**

TAK 2: STAB DER TRÄUME

Tak kehrt mit neuen Fähigkeiten zurück, um dem bösen Zauberer Thaloc das Handwerk zu lehren, und durchstreift dabei Wälder, Berglandschaften und ekelige Sümpfe.

Hersteller: **THQ**
Genre: **Jump & Run**
Termin: **Mitte März**

TAK 2: STAB DER TRÄUME

Auch unterwegs dürft ihr auf dem Game Boy Advance den kleinen Tak wieder durch zahlreiche fantasievolle Landschaften steuern und die geheimnisvolle Magie der Tiere erlernen.

Hersteller: **THQ**
Genre: **Jump & Run**
Termin: **Mitte März**

TIMESPLITTERS FUTURE PERFECT

In *Future Perfect* springt ihr mehr als einmal durch die Zeit. Free Radical Design hat zahlreiche grafisch sehr unterschiedliche Schauplätze geschaffen und bringt dadurch viel Abwechslung.

Hersteller: **Electronic Arts**
Genre: **Ego-Shooter**
Termin: **18. März**

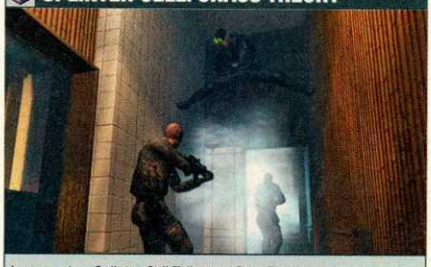
THE LEGEND OF ZELDA

MOST WANTED CHARTS **1. PLATZ**

Auf der E3 soll der neue *Zelda*-Titel erstmals spielbar sein. Grafisch ist es jetzt schon eine Augenweide. Die Lichteffekte sind super und der klassische Grafikstil dürfte Zelda-Fans freuen.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Action-Adventure**
Termin: **2005**

SPLINTER CELL: CHAOS THEORY



Im neuesten *Splinter Cell*-Teil muss Sam Fisher einen Weltkrieg verhindern. Das nicht lineare Spielprinzip ermöglicht unterschiedliche Lösungswege und verschiedene Ziele.

Hersteller: **Ubisoft**
Genre: **Action**
Termin: **März**

VIEWTIFUL JOE 2

MOST WANTED CHARTS **7. PLATZ**

Viewtiful Joe 2 behält die Tradition des ersten Teils bei – ein abgefahrenes Oldschool-Beat-'em-Up mit abgefahrener Grafik und happigem Schwierigkeitsgrad.

Hersteller: **Capcom**
Genre: **Beat 'em Up**
Termin: **1. April**

WORLD CHAMPIONSHIP POOL

Wer keine Kneipe mit Billardtisch um die Ecke hat oder das rauchige Flair von Billardstuben hasst, darf bald auf dem GameCube zum Queue greifen und die Kugeln über den virtuellen Filz jagen.

Hersteller: **Bigben Interactive**
Genre: **Sport (Sonstige)**
Termin: **1. Quartal**

INFO-CENTER TERMINE

ZULETZT ERSCHIENEN

GAMECUBE

Call of Duty: Finest Hour

Genre: Ego-Shooter
Wertung: 78%

Gelungener Zweiter-Weltkrieg-Shooter mit einigen kleinen Mängeln im Detail.

NFL Street 2

Genre: Funsport
Wertung: 82%

Gutes Funsport-Football mit großem Umfang und sehr hoher Langzeitmotivation.

SpongeBob Schwammkopf – Der Film

Genre: Jump & Run
Wertung: 79%

Durchgeknalltes Jump & Run mit SpongeBob und seinem schrägen Freund Patrick.

Zelda: Four Swords Adventures

Genre: Action-Adventure
Wertung: 88%

Grandioses *Zelda*-Abenteuer, dass ihr mit bis zu vier Spielern gleichzeitig spielen könnt.

GAME BOY ADVANCE

Defender of the Crown

Genre: Strategie
Wertung: 81%

Gelungene und sehr gut spielbare Handheld-Fassung des Strategieklassikers.

Die Unglaublichen

Genre: Jump & Run
Wertung: 70%

Abwechslungsreiches Jump & Run mit der coolen Superhelden-Familie.

Kill Switch

Genre: Action
Wertung: 66%

Shooter-Action aus der 3rd-Person-Perspektive. Leider mit technischen Schwächen.

Lilo & Stitch 2

Genre: Jump&Run
Wertung: 70%

Witziges Jump&Run-Abenteuer mit Stitch und seinen Verwandten.

Spongebob Schwammkopf... im Fotofieber

Genre: Geschicklichkeit
Wertung: 64%

Rettet Bikini Bottom und eure Freunde mit einer einfachen Fotokamera.

Tron 2.0 Killer App

Genre: Geschicklichkeit
Wertung: 72%

Gelungener Genre-Mix mit abwechslungsreichem Gameplay. Nicht nur für Fans!

WAS KOMMT WANN?

FEBRUAR GAMECUBE

Böse Nachbarn	11.Februar
Comso & Wanda	Februar
Donkey Kong Jungle Beat	4. Feb.
Jimmy Neutron Attack of ...	Februar
Mario Power Tennis	25. Februar
NBA Street V3	17.Februar
UEFA Champions League 2005	3. Februar

MÄRZ

Dragon Ball Z Budokai 2	17. März
Disneys Winnie Puuh ...	1. Quartal
Mario Party 6	18. März
Resident Evil 4	18. März
Robots	März
Tak 2: Stab der Träume	Mitte März
Teenage Mutant Ninja Turtles...	5. März
Timesplitters: Future Perfect	11. März
Splinter Cell Chaos Theory	März

2005

Advance Wars: Under Fire	2005
Baten Kaitos	Frühjahr 2005
Batman Begins	Sommer
Cocoto – Kart Racer	1.Quartal
Cocoto – Platform Jumper	1.Quartal
Fantastic Four: The Movie	2005
Geist	2005
Killer 7	Frühjahr
Madagascar	2005
Nintendo Puzzle Collection	2005
StarCraft Ghost	2005
Star Fox Assault	2005
The Legend of Zelda 2	2005
The Movies	2005
Tom Clancy's Ghost Recon 2	1. Quartal
Viewtiful Joe 2	1.April
World Championship Pool	1. Quartal

FEBRUAR GBA

Banjo Pilot	18. Februar
Jimmy Neutron Attack of the ...	Februar

MÄRZ

Bionicle	2. März
Disneys Winnie Puuh Kunterbunte ...	März
Kingdom Hearts: Chain of Memories	März
Robots	März
Smashing Drive	1. März
Tak 2: Stab der Träume	März

2005

Advance Guardian Heroes	1. Quartal
Duel Masters: Showdown	2005
Fairly Odd Parents Shadow ...	2005
Madagascar	2005
Shaman King: Master of Spirits	2005

2005 NINTENDO DS

007-Shooter	EA
Air Assault 2	Summitsoft Corporation
Another Code	Nintendo
Asphalt GT	Ubisoft
Atari Classics	Atari
Boktai	Konami
Bomberman	Hudson Soft
Bond-Shooter	EA
Caduceus	Atlus USA
Castlevania	Konami
Dragon Booster	Konami
Dragon Quest Monsters ...	Square Enix
Dynasty Warriors	Koei
Egg Monster Heroes	Square Enix
Final Fantasy Crystal ...	Square Enix
Final Fantasy 3	Square Enix
Frogger 2005	Konami
GT-D Racing	MTO
Harvest Moon	Marvelous Interactive
Jump SuperStars	Nintendo
Madden NFL 2005	EA
Mario Kart DS	Nintendo
Metroid Prime: Hunters	Nintendo
MegaMan Battle Network	Capcom
Meteos	Bandai
Mobile Suit Gundam Seed	Bandai
Monster Rancher	Tecmo
Moonlight Fables	Majesco
Nanostray	Majesco
Need For Speed Underground 2	EA
New Mr. Driller	Namco
New Super Marios Bros.	Nintendo
Organizer Plus	Summitsoft Corporation
Pac 'n' Roll	Namco
Pac-Pix	Namco
Pokémon Dash	Nintendo
Pokémon Diamond	Nintendo
Pokémon Pearl	Nintendo
Pro Evolution Soccer Series	Konami
Pro Wrestling	Yuke's
Project Jump Super Stars	Nintendo
Project Rub	SEGA
Rally DS	Spike
Rayman	Ubisoft
Robots	Vivendi Universal
Secret of Mana	Square Enix
Snowboard Kids DS	Atlus USA
Sonic DS	SEGA
SpongeBob SquarePants	THQ
Super Princess Peach	Nintendo
Survival Kids	Konami
The URBZ: Sims in the City	EA
Tiger Woods PGA Tour Golf	EA
Ultimate Brain Games	Telegames
Ultimate Card Games	Telegames
Ultimate Pocket Games	Telegames
Vandal Hearts	Konami
Viewtiful Joe	Capcom
Wario Ware Touched!	Nintendo
WINX	Konami
Yoshi's Touch & Go	Nintendo
Yu-Gi-Oh! Nightmare Troubadour	Konami

INFO-CENTER ALLE SPIELE IM ÜBERBLICK

VERKAUFS-CHARTS

PLATZ	VORMONAT	TITEL	MONAT
1	1	Need for Speed Underground 2	2
2	8	Metroid Prime 2: Echoes	2
3	3	Donkey Konga + Controller	3
4	2	Paper Mario: Die Legende vom Äonentor	2
5	6	Tales of Symphonia	2
6	5	FIFA Football 2005	3
7	7	Wind Waker (Pl. Choice)	13
8	9	Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter	2
9	10	NfS Underground (Pl. Choice)	9
10	NEU	Die Unglaublichen – The Incredibles	1

PLATZ	VORMONAT	TITEL	MONAT
1	1	Pokémon Fire Red + Wireless Adapter	3
2	2	Zelda: The Minish Cap	2
3	3	Pokémon Leaf Green + Wireless Adapter	3
4	NEU	Mario vs. Donkey Kong	1
5	NEU	Tetris Worlds Budget	1

Die Unglaublichen starten durch und steigen in den GBA- und NGC-Charts neu ein, während auf dem GameCube *NfSU 2* weiterhin allen davonrast. Auf dem GBA ist *Mario vs. Donkey Kong* neu mit von der Partie.

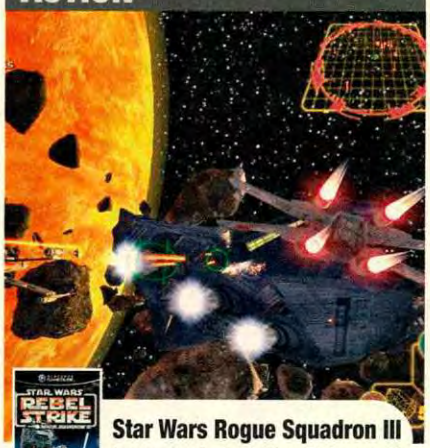
LESER-CHARTS

PLATZ	VORMONAT	TITEL	MONAT
1	7	Metroid Prime 2	2
2	1	The Legend of Zelda: Wind Waker	22
3	2	Paper Mario 2	2
4	10	Mario Kart: Double Dash!!	15
5	6	Need for Speed Underground 2	2
6	NEU	Donkey Konga	1
7	NEU	Prince of Persia 2	1
8	5	Star Fox Adventures	12
9	NEU	Die Unglaublichen	1
10	NEU	GoldenEye: Rogue Agent	1

Metroid Prime 2 schubst *Zelda* von der Spitze. Der Trommelspaß steht bei euch hoch im Kurs und steigt auf Platz 6 ein, das neueste Prinzenabenteuer auf 7. *Die Unglaublichen* und *GoldenEye* platzieren sich auf den Rängen 9 und 10.

Quelle: N-ZONE-Zeugnis, SMS-Auswertung, www.n-zone.de

ACTION



Star Wars Rogue Squadron III
Immer noch die Action-Referenz für den GameCube.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Bad Boys 2	Codemasters	12/04	47%
Batman Vengeance	Ubisoft	05/02	81%
Beyblade: Super Tournament ...	Atari	01/04	38%
Black & Bruised	Vivendi	07/03	67%
Catwoman	EA	10/04	69%
Conflict: Desert Storm	Bigben	07/03	74%
Conflict: Desert Storm II	Take 2	12/03	85%
Defender	Konami	05/03	70%
Der Herr der Ringe 2	EA	03/03	83%
Der Herr der Ringe 3	EA	12/03	83%
Die Monster AG: Monster ...	THQ	05/03	40%
Disney's Tarzan Freeride	Ubisoft	05/02	73%
Drei Engel für Charlie: Volle ...	Ubisoft	09/03	39%
Enter the Matrix	Atari	06/03	75%
FireBlade	Konami	03/03	72%
Freedom Fighters	EA	11/03	86%
Gauntlet: Dark Legacy	Konami	11/02	61%
Gotcha Force	Capcom	03/04	60%
Hunter: The Reckoning	Avalon	07/03	70%
Ikaruga	Atari	05/03	86%
James Bond 007: Alles ...	EA	03/04	85%
King Arthur	Konami	01/05	76%
Mario Party 4	Nintendo	12/02	74%
Mario Party 5	Nintendo	01/04	75%
MegaMan Network Trans...	Capcom	08/03	68%
Men in Black 2: Alien ...	Atari	03/03	59%
Metal Arms: Glitch in the ...	Vivendi	12/03	76%
Minority Report	Activision	05/03	54%
Monopoly Party	Atari	02/03	61%
Monster Jam: Maximum ...	Ubisoft	01/03	55%
Mystic Heroes	THQ	12/02	63%
P.N.03	Capcom	09/03	79%
Reign of Fire	Konami	01/03	62%
Robotech Battlecry	TDK	12/02	73%
Smuggler's Run Warzones	Take 2	10/02	82%
Spawn: Armageddon	EA	04/04	67%
Spider-Man: The Movie	Activision	07/02	83%
Star Wars: Bounty Hunter	EA	02/03	84%
Star Wars Rogue Squadron II	EA	05/02	90%
Star Wars Rogue Squadron III	Activision	12/03	91%
Star Wars: The Clone Wars	EA	12/02	79%
Taz Wanted	Atari	10/02	68%
Terminator 3	Atari	11/04	81%
The Hulk	Vivendi	07/03	73%
Top Gun: Combat Zones	Avalon	12/02	76%
True Crime: Streets of L.A.	Activision	12/03	86%
Universal Studios: Theme ...	Kemco	05/02	71%
WWE Crush Hour	THQ	05/03	61%

ACTION-ADVENTURE

Zelda: Four Swords
Geniales Multiplayer-Abenteuer mit bis zu vier Spielern gleichzeitig.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Asterix & Obelix XXL	Atari	09/04	69%
Batman: Dark Tomorrow	Vidis	04/03	69%
Beyond Good & Evil	Ubisoft	04/04	89%
Bionicle: The Game	EA	11/03	68%
Blood Omen 2	Eidos	02/03	85%
Buffy: Chaos Bleeds	Vivendi	11/03	79%
Casper	TDK	12/02	66%
Conan	TDK	06/04	73%
Dragon's Lair 3D: Special ...	THQ	05/04	65%
Eternal Darkness	Nintendo	11/02	90%
Findet Nemo	THQ	12/03	69%
Große Haie – Kleine Fische	Activision	13/04	70%
Harry Potter u. d. Gefangene ...	EA	08/04	74%
Harry Potter u .d. Kammer ...	EA	01/03	74%
Harry Potter u. d. Stein ...	EA	02/04	70%
Hitman 2: Silent Assassin	Eidos	08/03	85%
Jimmy Neutron	THQ	04/03	59%
Knights of the Temple	TDK	05/04	85%
Largo Winch	Ubisoft	12/02	69%
Luigi's Mansion	Nintendo	05/02	87%
Metal Gear Solid: The Twin ...	Konami	05/04	90%
Mission: Impossible	Atari	06/04	80%
Pitfall: Die verlorene Expedition	Activision	05/04	82%
Pokémon Channel	Nintendo	05/04	78%
Prince of Persia: The Sands ...	Ubisoft	04/04	91%
PoP: Warrior Within	Ubisoft	01/05	92%
Rayman 3: Hoodlum Havoc	Ubisoft	03/03	89%
Resident Evil	Capcom	09/02	88%
Resident Evil Zero	Capcom	03/03	89%
Rogue Ops	Capcom	03/04	77%
Samurai Jack: The Shadow ...	Atari	09/04	48%
Second Sight	Codemasters	11/04	80%
Scooby-Doo! Nacht der ...	THQ	12/02	65%
Sphinx und die verfluchte ...	THQ	03/04	86%
Spider-Man 2	Activision	09/04	85%
SpongeBob: Battle for ...	THQ	04/04	70%
SpongeBob: Revenge of ...	THQ	04/03	69%
Spyro: Enter the Dragonfly	Vivendi	12/02	68%
Starfox Adventures	Nintendo	12/02	91%
Super Mario Sunshine	Nintendo	10/02	91%
Superman: Shadow of ...	Atari	05/03	45%
Teenage Mutant Ninja Turtles	Konami	05/04	58%
The Scorpion King	Vivendi	01/03	53%
Tom Clancy's Splinter Cell	Ubisoft	06/03	90%
Tom Clancy's Splinter Cell 2	Ubisoft	09/04	90%
Wario World	Nintendo	07/03	87%
Worms 3D	Atari	11/03	78%
X-Men 2: Wolverine's ...	Activision	06/03	67%
Zelda: The Wind Waker	Nintendo	05/03	95%
Zelda: Four Swords Adventures	Nintendo	02/05	88%

AMERICAN SPORTS

NFL Street 2
Glänzt mit fantastischem Gameplay und vollständiger NFL-Lizenz.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Disney Sports Basketball	Konami	07/03	55%
Madden NFL 2003	EA	12/02	88%
Madden NFL 2004	EA	10/03	90%
Madden NFL 2005	EA	11/04	91%
NBA Courtside 2002	Nintendo	06/02	82%
NBA Live 2003	EA	02/03	83%
NBA Live 2004	EA	12/03	84%
NBA Live 2005	EA	13/04	85%
NBA Street Vol. 2	EA	07/03	82%
NBA 2K3	Atari	04/03	85%
NFL 2K3	Atari	04/03	89%
NFL Street	EA	02/04	79%
NFL Street 2	EA	02/05	82%
NHL 2003	EA	12/02	85%
NHL 2004	EA	11/03	86%
NHL 2005	EA	11/04	88%
NHL 2K3	Atari	05/03	86%
NHL Hitz 2002	Konami	05/02	81%
NHL Hitz 2003	Konami	12/02	82%

BEAT 'EM UP

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Batman: Rise of Sin Tzu	Ubisoft	02/04	63%
Bloody Roar: Primal Fury	Activision	05/02	82%
Capcom vs. SNK 2 EO	EA	09/02	64%
Def Jam: Fight for NY	EA	12/04	87%
Digimon Rumble Arena 2	Atari	13/04	77%
Dragon Ball Z: Budokai	Atari	11/03	70%
Godzilla: Destroy all ...	Atari	12/02	71%
Mortal Kombat: Deadly ...	Konami	03/03	82%
Soul Calibur II	Nintendo	10/03	90%
Super Smash Bros. Melee	Nintendo	07/02	85%
UFC Throwdown	Ubisoft	11/02	67%
Viewtiful Joe	Capcom	11/03	90%
X-Men: Next Dimension	Activision	01/03	71%

EGO-SHOOTER

Metroid Prime 2: Echoes
Optisch grandios, überzeugt *Metroid 2* auch mit genialem Gameplay.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Call of Duty	Activision	02/05	78%
Der Anschlag	Ubisoft	01/03	47%
Die Hard Vendetta	Vivendi	12/02	86%
GoldenEye: Rogue Agent	EA	01/05	85%
James Bond 007: Agent im ...	EA	07/02	83%
James Bond 007: Nightfire	EA	01/03	85%
Judge Dredd: Dredd vs. Death	Vivendi	02/04	57%
Medal of Honor: Frontline	EA	01/03	87%
Medal of Honor: Rising Sun	EA	01/04	79%
Metroid Prime	Nintendo	04/03	94%
Metroid Prime 2: Echoes	Nintendo	13/04	94%
Red Faction 2	THQ	07/03	83%
Serious Sam: The Next ...	Take 2	06/04	72%
Star Wars Jedi Knight II ...	Activision	01/03	83%
TimeSplitters 2	Eidos	12/02	88%
Tom Clancy's Ghost Recon	Ubisoft	04/03	78%
Tom Clancy's Rainbow Six 3	Ubisoft	08/04	80%
Turok Evolution	Acclaim	11/02	79%
XIII	Ubisoft	12/03	88%

FUSSBALL

FIFA Football 2005
Fantastisches Fußballspiel mit Lizenz-Overkill.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Disney Sports Fußball	Konami	02/03	62%
FIFA Fußball WM 2002	EA	05/02	82%
FIFA Football 2003	EA	12/02	83%
FIFA Football 2004	EA	12/03	85%
FIFA Football 2005	EA	12/04	87%
ISS 2	Konami	05/02	72%
ISS 3	Konami	07/03	72%
RedCard	Konami	08/02	69%
Sega Soccer Slam	Atari	11/02	82%
Virtua Striker 3	Sega	08/02	67%

JUMP & RUN

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Billy Hatcher and the ...	Atari	12/03	78%
Carmen Sandiego	Acclaim	06/04	70%
Castleween	Wanadoo	06/03	49%
Crash Bandicoot: Der Zorn ...	Vivendi	10/02	83%
Der Hobbit	Vivendi	01/04	76%
Donald Duck: Phantomias	Ubisoft	01/03	68%
Donald Duck: Quack Attack	Ubisoft	05/02	70%
Dr. Muto	Konami	04/03	75%
Kao the Kangaroo Round 2	JoWooD Prod.	01/05	78%
Looney Tunes: Back in Action	EA	01/04	70%
Pac-Man World 2	EA	05/03	72%
Scooby-Doo! Fluch der ...	THQ	06/04	67%
Shrek 2	Activision	08/04	80%
Sonic Adventure 2: Battle	Atari	05/02	81%
Sonic Adventure DX	Atari	08/03	59%
Sonic Heroes	Atari	03/04	83%
Sonic Mega Collection	Atari	05/03	83%
SpongeBob Schwammkopf	THQ	02/05	79%
Spyro: A Hero's Tail	Atari	13/04	80%
Tak und die Macht des Juju	THQ	04/04	83%
Ty the Tasmanian Tiger	EA	01/03	61%
Ty the Tasmanian Tiger 2	EA	13/03	74%
Vexx	Acclaim	04/03	74%
Wallace & Gromit in ...	Acclaim	02/04	72%
Zapper	Atari	04/03	76%

GESCHICKLICHKEIT

Donkey Konga
Mit vier Spielern entwickelt sich *Donkey Konga* zur Jam-Session.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Bomberman Generation	Vivendi	12/02	74%
Disney's Magical Mirror	Nintendo	10/02	70%
Disney Party	EA	11/03	53%
Donkey Konga	Nintendo	11/04	89%
Eggo Mania	Kemco	09/02	80%
Puyo Pop Fever	Atari	04/04	78%
Super Bust-A-Move All Stars	Ubisoft	11/03	76%
Super Monkey Ball	Atari	05/02	81%
Super Monkey Ball 2	Atari	04/03	84%
Tetris Worlds	THQ	11/02	60%
Wario Ware	Nintendo	10/04	70%
Worms Blast	Ubisoft	11/02	64%
Zoo Cube	Acclaim	08/02	66%

TRENDSPORT

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
1080° Avalanche	Nintendo	01/04	78%
Aggressive Inline	Acclaim	09/02	89%
Big Air Freestyle	Atari	11/02	53%
BMX XXX	Acclaim	02/03	69%
Dark Summit	THQ	06/02	83%
Dave Mirra Freestyle BMX 2	Acclaim	05/02	78%
Disney Sports Skateboarding	Konami	04/03	45%
Disney's Extreme Skate ...	Activision	10/03	83%
Evolution Skateboarding	Konami	04/03	53%
Evolution Snowboarding	Konami	04/03	62%
Kelly Slater's Pro Surfer	Activision	12/02	78%
Mat Hoffman's Pro BMX 2	Activision	12/02	75%
SSX 3	EA	01/04	89%
SSX Tricky	EA	08/02	84%
Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	05/02	88%
Tony Hawk's Pro Skater 4	Activision	01/03	88%
Tony Hawk's Underground	Activision	01/04	90%
Tony Hawk's Underground 2	Activision	12/04	91%
Whirl Tour	Vivendi	03/03	75%

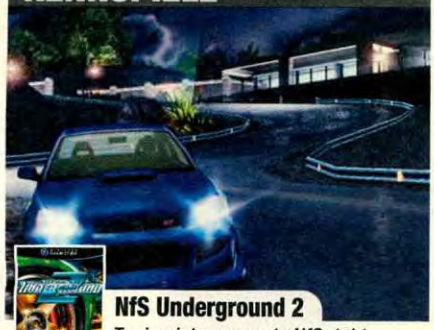
LOW BUDGET

Wer zurzeit ziemlich knapp bei Kasse ist, muss trotzdem nicht leer ausgehen. Folgende Spiele könnt ihr euch nämlich schon für maximal 30 Euro unter den Nagel reißen:

James Bond 007: Alles ...
Der Agent schießt sich in der Third-Person-Perspektive durch.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Beyond Good & Evil	Ubisoft	04/04	89%
HdR: Die Rückkehr des Königs	EA	12/03	83%
Die Hard Vendetta	Vivendi	12/02	86%
Die Sims brechen aus	EA	01/04	86%
Enter the Matrix	Atari	06/03	75%
FIFA Football 2003	EA	12/02	83%
FIFA Football 2004	EA	12/03	85%
Findet Nemo	THQ	12/03	69%
Harry Potter: Quidditch WM	EA	01/04	71%
James Bond 007: Alles oder ...	EA	03/04	85%
James Bond 007: Nightfire	EA	01/03	85%
Judge Dredd	Vivendi	02/04	57%
Luigi's Mansion	Nintendo	05/02	86%
Mario Party 4	Nintendo	12/02	74%
Mario Party 5	Nintendo	01/04	75%
Medal of Honor: Frontline	EA	01/03	87%
Metroid Prime	Nintendo	04/03	94%
Minority Report	Activision	05/03	54%
Mission: Impossible	Atari	05/03	80%
Mortal Kombat: DA	Konami	03/03	82%
Need for Speed Underground	EA	12/03	84%
Pikmin	Nintendo	07/02	88%
Pokémon Channel	Nintendo	05/04	78%
Rayman 3: Hoodlum Havoc	Ubisoft	03/03	89%
Resident Evil Zero	Capcom	03/03	89%
Serious Sam: Next Encounter	Take 2	06/04	72%
Sonic Adventure 2: Battle	Atari	05/02	81%
Sonic Heroes	Atari	03/04	83%
Soul Calibur II	Nintendo	10/03	90%
SpongeBob: Battle for ...	THQ	04/04	70%
Starfox Adventures	Nintendo	12/02	91%
Super Mario Sunshine	Nintendo	10/02	91%
Super Smash Bros. Melee	Nintendo	07/02	85%
World Racing	TDK	03/04	73%
XGRA	Acclaim	01/04	83%
XIII	Ubisoft	12/03	88%
Zelda: The Wind Waker	Nintendo	05/03	95%

RENNSPIELE



NfS Underground 2
Tuning ist angesagt: *NfS* steht momentan hoch in den Charts.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
18 Wheeler American Pro ...	Acclaim	06/02	72%
ATV: Quad Power Racing 2	Acclaim	03/03	80%
Big Mutha Truckers	Empire	11/03	79%
Burnout	Acclaim	05/02	85%
Burnout 2	Acclaim	06/03	88%
Cel Damage	EA	05/02	65%
Crash Nitro Kart	Vivendi	01/04	76%
Crazy Taxi	Acclaim	05/02	85%
Dakar 2	Acclaim	04/03	69%
Driven	Ubisoft	05/02	69%
Drome Racers	EA	11/03	77%
Extreme-G 3	Acclaim	05/02	81%
F1 2002	EA	09/02	77%
F1 Career Challenge	EA	08/03	77%
Freakstyle	EA	11/02	85%
F-Zero GX	Nintendo	12/03	91%
Hot Wheels: Velocity X	THQ	01/03	58%
Jeremy McGrath ...	Acclaim	07/02	40%
Mario Kart: Double Dash!!	Nintendo	12/03	89%
Micro Machines Explosion	Atari	03/03	74%
MX Superfly	THQ	11/02	80%
Need for Speed: Hot Pursuit 2	EA	12/02	75%
Need for Speed Underground	EA	12/03	84%
Need for Speed Underground 2	EA	13/04	87%
Pro Rally 2002	Ubisoft	11/02	76%
R: Racing	EA	04/04	72%
Rally Championship	Bigben	04/03	67%
Smuggler's Run: Warzones	Take 2	10/02	82%
Speed Challenge	Ubisoft	11/02	68%
Speed Kings	Acclaim	08/03	76%
Spy Hunter	Konami	08/02	69%
Starsky & Hutch	Empire	11/03	70%
SX Superstar	Acclaim	08/03	61%
The Italian Job	Eidos	02/04	67%
The Simpsons: Hit & Run	Vivendi	12/03	78%
The Simpsons: Road Rage	EA	05/02	70%
V-Rally 3	Atari	07/03	73%
Wave Race: Blue Storm	Nintendo	05/02	87%
World Racing	TDK	03/04	73%
Wreckless	Activision	01/03	76%
XGRA	Acclaim	01/04	83%

WRESTLING

WWE: Day of Reckoning
Wrestlingfans kommen an dem genialen Spiel nicht vorbei.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Def Jam Vendetta	EA	07/03	80%
Legends of Wrestling	Acclaim	07/02	56%
Legends of Wrestling 2	Acclaim	04/03	70%
WWE: Day of Reckoning	THQ	11/04	86%
WWE Wrestlemania XIII	THQ	11/02	73%
WWE Wrestlemania XIX	THQ	10/03	80%

ROLLENSPIELE

Paper Mario: Die Legende ...
Marios Rollenspielausflug sprüht vor Witz und tollen Ideen.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Baldur's Gate: Dark Alliance	Vivendi	04/03	84%
Der Herr der Ringe: Das dritte ...	EA	13/04	83%
Evolution Worlds	Ubisoft	03/03	63%
Final Fantasy: CC	Nintendo	04/04	88%
Gladius	Activision	02/04	83%
Lost Kingdoms	Activision	08/02	83%
Lost Kingdoms 2	Activision	06/03	83%
MegaMan X: Command Mission	Capcom	13/04	80%
Paper Mario 2	Nintendo	13/04	90%
Pokémon Colosseum	Nintendo	02/04	90%
PSO: Episode I & II	Atari	04/03	82%
Skies of Arcadia Legends	Atari	06/03	88%
Summoner 2	THQ	04/03	83%
Tales of Symphonia	Namco	13/04	89%
X-Men Legends	Activision	12/04	82%
Yu-Gi-Oh! Königreich ...	Konami	01/05	60%

SIMULATION

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Animal Crossing	Nintendo	11/04	89%
Die Sims	EA	05/03	85%
Die Sims brechen aus	EA	01/04	86%
Die URBZ: Sims in the City	EA	01/05	80%
Harvest Moon	Ubisoft	05/04	78%

SPORT (SONSTIGES)

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Ace Golf	Eidos	12/02	78%
Beach Spikers	Atari	10/02	85%
ESPN Int. Winter Sports	Konami	05/02	74%
Harry Potter: Quidditch WM	EA	01/04	71%
Knockout Kings 2003	EA	02/03	82%
Mario Golf: Toadstool Tour	Nintendo	07/04	81%
Outlaw Golf	TDK	08/03	70%
Pro Tennis WTA Tour	Konami	11/02	55%
Ribbit King	Atari	12/04	64%
Rocky	Rage	12/02	84%
Tiger Woods PGA Tour 2004	EA	11/03	89%
Tiger Woods PGA Tour 2005	EA	11/04	90%

STRATEGIE

Goblin Commander
Innovatives Strategiespiel, in dem auch kleine Dinge ganz groß sind.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Doshin the Giant	Nintendo	10/02	80%
Future Tactics	JoWooD	01/05	73%
Goblin Commander	Bigben	05/04	80%
Phantasy Star Online III	Revolution	07/04	86%
Pikmin	Nintendo	07/02	88%
Pikmin 2	Nintendo	11/02	90%

GAME BOY ADVANCE

Die absoluten Top-Titel der einzelnen Genres findet ihr hier:

ACTION
Metroid Zero Mission
Hersteller: Nintendo
Wertung: 90%

ACTION-ADVENTURE
Zelda: The Minish Cap
Hersteller: Nintendo
Wertung: 93%

ADVENTURE
Hamtaro: Ham Ham Heartbreak
Hersteller: Nintendo
Wertung: 83%

BEAT 'EM UP
Super Street Fighter II Turbo
Hersteller: Ubisoft
Wertung: 85%

EGO-SHOOTER
Doom II (GBA)
Hersteller: Activision
Wertung: 87%

FUSSBALL
FIFA Football 2005
Hersteller: Electronic Arts
Wertung: 87%

GESCHICKLICHKEIT
Pokémon Pinball: R&S
Hersteller: Nintendo
Wertung: 85%

JUMP & RUN
Super Mario World
Hersteller: Nintendo
Wertung: 92%

MUSIC/ENTERTAINMENT
Pocket Music
Hersteller: Ubisoft
Wertung: 70%

RENNSPIEL
Top Gear Rally
Hersteller: Nintendo
Wertung: 90%

ROLLENSPIEL
Golden Sun: Die vergessene Epoche
Hersteller: Nintendo
Wertung: 89%

SIMULATION
Harvest Moon: Friends of Mineral Town
Hersteller: Ubisoft
Wertung: 90%

SPORT (SONSTIGE)
Virtua Tennis
Hersteller: Atari
Wertung: 86%

STRATEGIE
Fire Emblem
Hersteller: Nintendo
Wertung: 91%

TRENDSPORT
Tony Hawk's Underground 2
Hersteller: Activision
Wertung: 92%

WRESTLING
WWF Road to Wrestlemania
Hersteller: THQ
Wertung: 70%

INFO-CENTER

DIE REDAKTION

HANS IPPISCH
33, REDAKTIONSDIREKTOR

Obwohl die Auswahl an Top-Titeln diesen Monat zweifellos überzeugen kann, zögerte Hans keine Sekunde und schnappte sich *Resident Evil 4*.

FABIAN SLUGA
24, LEITENDER REDAKTEUR

Hat sich für die Testphase von *Resident Evil 4* eine Familienpackung Valium besorgt. Jetzt ist er zwar ultra-relaxt, aber auch ein Fall für den Psychotherapeuten.

UDO CRNJAK
26, REDAKTEUR

Hat ein Déjà-vu nach dem anderen und versucht herauszufinden, ob es Zeitreisen wirklich geben könnte. Das viele *Time-Splitters*-Spielen hat ihm nicht gut getan.

HEINRICH LENHARDT
39, USA-KORRESPONDENT

Fragt sich, ob die Karten auf dem Konsolenmarkt jetzt anders liegen würden, hätte es *Resident Evil 4* schon vor ein paar Jahren zum Weihnachtsgeschäft gegeben.

SASCHA DOWIDAT
28, FREIER MITARBEITER

Hat zwei Wochen Trommelterror mit *Donkey Konga* angedroht, wenn er nicht den Test zu *Metal Slug Advance* machen darf. Nach 2 Millisekunden war die Sache klar.

YVES NAWROTH
19, REDAKTIONSASSISTENT

Hat den Jungs von der PLAYZONE so lange beim *Gran Turismo 4*-Spielen zugeschaut, dass er demnächst über die legendäre Nordschleife am Nürburgring fahren will.

LARS KROMAT
31, LAYOUT

Denkt derzeit darüber nach, sich die Haare wachsen zu lassen, um dann beim nächsten „Who beats Flo"-Contest zumindest unter die ersten Zehn zu kommen.

FLORIAN HANNICH
20, LAYOUT

Trennt sich mit dieser Ausgabe schmerzlichst vom vorerst letzten *Resident Evil*-Cover. Es war eine schöne Zeit mit dir, oh du holde Grausamkeit.

WOJTEK PRUCHNICKI
23, LAYOUT (AUSZUBILDENDER)

Während seine Kumpels Tim und Stefan wie blöd lernen, vergnügt er sich mit dem neusten *Resident Evil*-Ableger. An dieser Stelle auch Grüße an Klausi!

REDAKTIONSVERHÖR

Warren Harrod, 36

Die Geschichte des Warren Harrod:

Teil 1

Warren wurde in England geboren und studierte EDV an der Swansea Universität. Nebenbei beschäftigte er sich nächtelang mit seinem BBC Microcomputer und tippte die Codes von Spielen wie *Space Invaders* und *Frogger* ein.

Teil 2

Nach seinem Abschluss arbeitete er einige Zeit in den USA. Kurz darauf zog er wieder nach Cambridge und entdeckte seine Liebe zu Mangas, Animes und Konsolen. Daraufhin wollte er unbedingt Japan bereisen, was er dann auch sechs Monate lang tat. Er entschied sich schließlich, dort zu bleiben und Japanisch zu studieren. Nebenbei schrieb er Artikel für das *Official UK Nintendo Magazine*.

Teil 3

Endlich konnte er sich mit den Japanern unterhalten und verstand alle Animes und Japano-RPGs. Als der Virtual Boy und die Pokémon das Licht der Welt erblickt haben, begann für ihn das goldene Videospielzeitalter. Dann bekam er ein Angebot von Computec und seitdem ist er unsere Geheimwaffe, wenn es um Reportagen zu allen möglichen Spielen und Mangas geht.

■ Spiele mit einer Einzelspieler-Wertung von 85% oder mehr erhalten dieses Hit-Prädikat.

■ Spiele mit einer Multiplayer-Wertung von 85% oder mehr erhalten diesen Multiplayer-Hit.

■ Spiele mit diesem Symbol erhielten von der USK das Prädikat „Keine Jugendfreigabe".

■ Bei einem Test mit diesem Symbol handelt es sich um einen Titel aus Japan oder den USA, der noch nicht in Deutschland erhältlich ist. Ob der Titel in Deutschland erscheinen wird, könnt ihr im jeweiligen Test nachlesen.

■ Aufgepasst! Dieses Symbol zeigt an, dass wir überraschende Storywendungen verraten.

UNSERE EINSCHÄTZUNGEN KURZ ERKLÄRT

SUPER Dieser Hammer wird wahrscheinlich 90% oder mehr absahnen.

SEHR GUT Ein Spiel mit echtem Hitpotenzial, das zwischen 83% und 89% landen wird.

GUT Die Testversion des Spiels wird voraussichtlich zwischen 70% und 82% bekommen.

OK Ein durchschnittlicher Titel, der wahrscheinlich zwischen 50% und 69% abstaubt.

SCHWACH Mehr als 30% bis 49% werden beim Test wohl nicht drin sein.

SCHLECHT Würg! Die Testversion dürfte höchstens 29% ergattern.

INFO-CENTER

TESTÜBERSICHT

SPIEL DES MONATS: RESIDENT EVIL 4

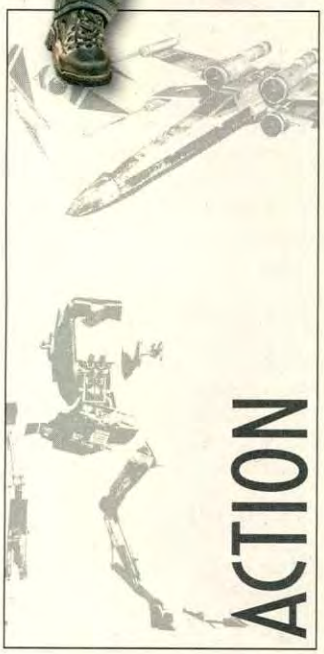
Unglaublich, was Capcom mit dem neuesten *Resident Evil*-Teil aus dem kleinen Cube herauskitzelt. Wunderschöne Lichteffekte, tolle Spiegelungen und ein genialer Soundtrack, der euch einen Schauer über den Rücken jagt. Dazu eine düstere Atmosphäre, die euch permanent unter Spannung setzt, denn hinter jeder Ecke könnte das Böse lauern. Den Test zum Ausnahmetitel lest ihr

AB SEITE 60

Hersteller: Capcom
Termin: 17. März **Preis:** Ca. € 60,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
93%	93%	–%	95%



ACTION

MARIO PARTY 6

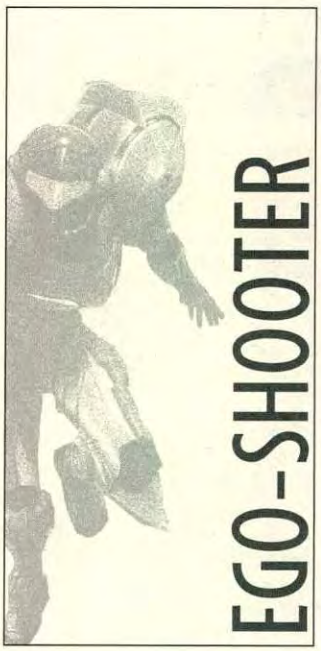
Alleine ist diese Party nur bedingt unterhaltsam. Zu viert aber der absolute Kracher, der nun auch mit Mikrofon-Unterstützung gespielt wird. Wie diese Innovation genau funktioniert, lest ihr in unserem

TEST AB SEITE 50

Hersteller: Nintendo
Termin: 18. März **Preis:** Ca. € 60,-

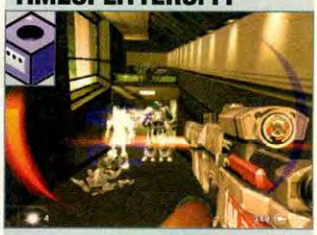
MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
72%	73%	87%	75%



EGO-SHOOTER

TIMESPLITTERS: FP



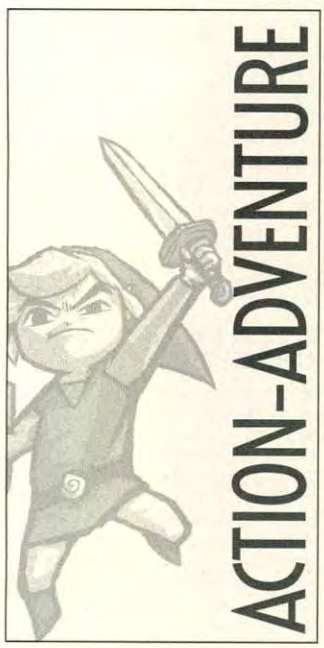
Grandioses Action-Spektakel und würdiger Nachfolger des zweiten Teils. Vor allem der große Umfang und der tolle Mehrspieler-Modus machen *Future Perfect* zu einem wahren Freudenfest für Actionfans.

TEST AB SEITE 32

Hersteller: Electronic Arts
Termin: 11. März **Preis:** Ca. € 60,-

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
80%	86%	90%	87%



ACTION-ADVENTURE

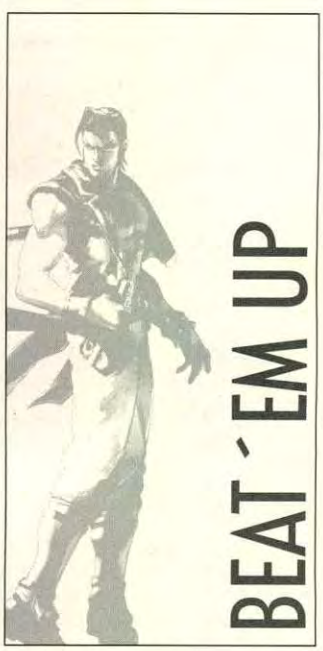
BÖSE NACHBARN

Woody könnte es so gut haben, wenn ihn sein Nachbar Herr Rottweiler nicht ständig nerven würde. Aber jetzt schlägt er mit eurer Hilfe zurück. Ihr steuert Woody in Seitenansicht durch das Haus des Nachbarn und heckt dabei allerlei Unsinn aus. Telefonstreiche sind da noch die harmlose Variante, denn ihr könnt auch den Boden spiegelglatt wienern oder die Lieblingsblumen mit Käse vergiften. Technisch reißt *Böse Nachbarn* keine Bäume aus, aber für eine gewisse Zeit kann es durchaus unterhalten, zumal das Spiel für 20 Euro zu haben ist.

Hersteller: Koch Media
Termin: 11.Februar **Preis:** Ca. € 20,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
69%	72%	–%	66%



BEAT 'EM UP

VIEWTIFUL JOE 2

Joe zieht erneut in den Kampf und bekommt diesmal tatkräftige Unterstützung von seiner Freundin Sylvia. Zahlreiche neue Moves und neue Landschaften dürften auch Fans des ersten Teils ansprechen. Joes Freundin verfügt über eine praktische Laserkanone, mit der ihr nun auch aus der Ferne angreifen könnt oder weit entfernte Schalter aktivieren müsst. Rätsel wird es nur wenige geben. Ob *Viewtiful Joe 2* aber den grandiosen ersten Teil des Oldschool-Beat-'em-Ups toppen kann, lest ihr im Test

AB SEITE 38

Hersteller: Capcom
Termin: März **Preis:** Ca. € 60,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
91%	85%	–%	**90%**

WWE SURVIVOR SERIES

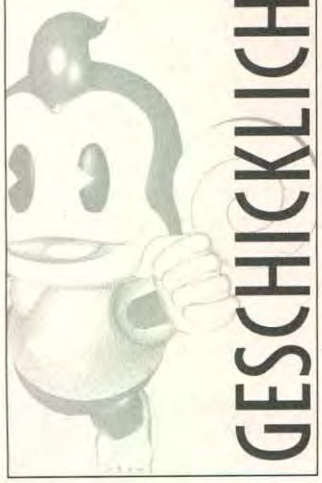
Wrestlingfans werden jubeln, wurden sie auf dem Game Boy Advance doch bisher recht stiefmütterlich behandelt. Aber das Warten hat sich gelohnt! Jetzt dürft ihr zum ersten Mal auch per Linkkabel gegen drei Freunde antreten. Verschiedene Wrestler mit zahlreichen Moves stehen euch dafür zur Verfügung. Technisch ist es sicherlich nicht perfekt, aber Genrefans werden dennoch ihre Freude damit haben. Vor allem mit mehreren Spielern im Quartett macht der Titel recht viel Laune. Und wie immer gilt bei allen Moves: Bitte nicht zu Hause nachmachen!

Hersteller: THQ
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 50,-

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
57%	63%	**65%**	60%

GESCHICKLICHKEIT



DAIGASSO! BAND BROTHERS DS

Gelungene Jamsession für bis zu acht Spieler gleichzeitig. Auf dem Bildschirm müssen Symbole zur rechten Zeit getroffen werden, damit das Ganze nicht klingt wie Katzenmusik. Jedes Lied bietet euch acht verschiedene Begleitungen, die den Instrumenten wie Gitarren, Xylophon oder Drums zugeordnet sind. Anfänglich recht seltsam, wird das witzige Musikspiel nach relativ kurzer Eingewöhnungsphase zur absoluten Spaßgranate. Freunde exotischer Spielkonzepte sollten einen Blick riskieren.

TEST AUF SEITE 68

Hersteller: Nintendo
Termin: Nicht bekannt **Preis:** -

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
64%	85%	**84%**	80%

INTUITION STROKE

Ein Süchtigmacher der Extraklasse – *Intuition Stroke* ist einfach zu erlernen, aber schwer zu meistern. Der moderne *Tetris*-Klon steuert sich ausschließlich mit dem Stylus. Für jeden DS-Besitzer ein Pflichtkauf.

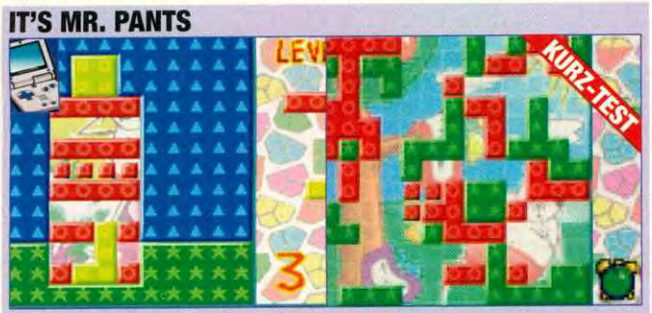
TEST AUF SEITE 69

Hersteller: Nintendo
Termin: Nicht bekannt **Preis:** -

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
43%	65%	83%	**88%**

IT'S MR. PANTS



Klammheimlich bringt uns Rare hier ein nettes Puzzlespiel. Steine müssen so auf einem Spielfeld abgelegt werden, dass sich eine rechteckige Gesamtform ergibt. Gute Puzzlespiele sind auf dem Game Boy eher selten; *It's Mr. Pants* überzeugt mit abgedrehtem Grafikstil und tollem Gameplay. Besonders der Puzzle-Modus sorgt in den späteren Levels für eine ordentliche Gehirnfolter. Lasst euch von dem kindlich-bunten Stil des Spiels nicht abschrecken, das Spielprinzip hat es in sich. Ein Geheimtipp für alle Puzzlefans mit einem Game Boy Advance!

EINZELSPIELER

Hersteller: THQ
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 40,-

GRAFIK	SOUND	MULTI	
63%	60%	–%	**80%**

PUYO POP FEVER

Gleichfarbige Blasen müssen aneinander gereiht werden, damit sie verschwinden. Kettenreaktionen ermöglichen den Fever-Mode und euer Gegner wird mit Blasen bombardiert. Per Wireless-LAN-Funktion dürfen sogar acht menschliche Spieler gleichzeitig gegeneinander antreten. Spätestens dann macht *Puyo Pop Fever* richtig viel Laune , auch wenn der innovative Einsatz des Touchscreens in keinster Weise gelingt. Inhaltlich enstpricht die DS-Fassung der GameCube-Version. Dennoch ein niedliches Puzzlespiel für alle Denksportfans.

Hersteller: Sega
Termin: Nicht bekannt **Preis:** -

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
69%	75%	**80%**	75%

ZOO KEEPER

Hinter dem ulkigen Namen verbirgt sich ein witziges Puzzlespiel. Auf einem Spielfeld müssen Tierkarten so sortiert werden, dass immer drei gleiche Karten nebeneinander liegen, dann verschwinden sie. In jedem Level gilt es, eine bestimmte Anzahl an Karten zu eliminieren. Geschickte Kettenreaktionen geben Sonderpunkte. Ein gelungener Puzzlespaß, den ihr auch zu zweit zocken dürft. Das Spiel sieht harmlos aus, entfaltet nach wenigen Minuten aber durchaus ein gewisses Suchtpotenzial. In Deutschland erscheint das Spiel zum DS-Start von Flashpoint.

Hersteller: Ignition
Termin: Nicht bekannt **Preis:** -

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
67%	76%	77%	81%

BARBIE ...

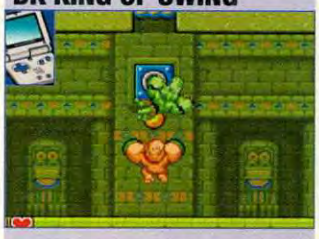
... Die Prinzessin und das Dorfmädchen. Barbies dritter Ausflug auf den Game Boy ist ein reines Jump & Run. Die nette Grafik kann durchaus gefallen, auf Dauer bietet das Modul aber etwas wenig Abwechslung, um länger zu fesseln. Für Barbie-Fans klasse!

Hersteller: Vivendi Interactive
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 40,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
77%	73%	61%	71%

DK KING OF SWING



Mit *King of Swing* geht Nintendo neue Wege und versetzt den Affen in eine Art Klettersimulation, die ihr nur mit den L- und R-Tasten steuert. Hier wartet ein abgefahrenes Geschicklichkeitsspiel auf euch.

TEST AUF SEITE 54

Hersteller: Nintendo
Termin: 4. Februar **Preis:** Ca. € 40,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
83%	79%	78%	81%

JUNGLE BEAT

Eines der abgedrehtesten Spielprinzipien auf dem GameCube. Mit den Bongo-Controllern steuert ihr Donkey durch die grafisch ansprechenden Landschaften. Tolle Ideen runden das etwas kurze Trommel-Abenteuer ab.

TEST AB SEITE 46

Hersteller: Nintendo
Termin: 4. Februar **Preis:** Ca. € 50,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
86%	84%	–%	88%

METAL SLUG

Eines der witzigsten und besten Jump & Shoots aller Zeiten findet endlich den Weg auf den GB. Vorzügliche Jump&Run-Kost, gepaart mit reichlich Action, machen aus *Metal Slug* ein Freudenfest für alle Shooter-Freunde.

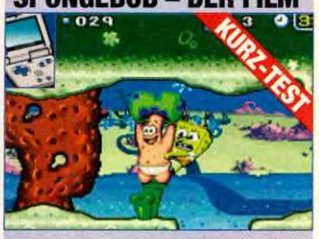
TEST AUF SEITE 55

Hersteller: Flashpoint
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 40,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
83%	76%	–%	82%

SPONGEBOB – DER FILM



Schlüpft in die Rolle von SpongeBob oder seinem Freund Patrick, hüpft durch das schöne Bikini Bottom und sammelt fleißig Muscheln, um damit besondere Fähigkeiten zu kaufen. Besonders für jüngere SpongeBob-Fans empfehlenswert.

Hersteller: THQ
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 40,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
74%	64%	–%	71%

MARIO POWER TENNIS

Mario schlägt erneut auf – diesmal auf dem GameCube. Wie die Entwickler es geschafft haben, einen fast perfekten Nachfolger zum N64-Klassiker abzuliefern und was sich verändert hat, lest ihr in unserem 4-Seiten-Test

AB SEITE 42

Hersteller: Nintendo
Termin: 25. Februar **Preis:** Ca. € 60,-

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
84%	83%	92%	89%

WADE HIXTON'S COUNTER PUNCH

Ihr erinnert euch noch an *Punch-Out*? Das abgefahrene Boxspiel? Dann werdet ihr an *Counter Punch* eure Freude haben. Ihr schlüpft in die Rolle des abgehalfterten Wade Hixton und schlagt euch im wahrsten Sinne des Wortes durch bzw. duelliert euch mit allerlei fiesen Gesellen. Ihr steuert den Helden aus der Ego-Perspektive. *Counter Punch* glänzt mit tollen Grafiken und zahlreichen Extraschlägen. Nicht nur für hartgesottene Boxfans ein Heidenspaß. Anspielen lohnt sich!

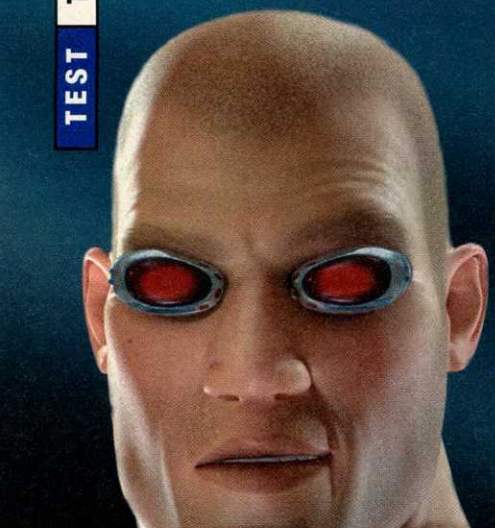
Hersteller: Zoo Digital Publishing
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 30,-

EINZELSPIELER

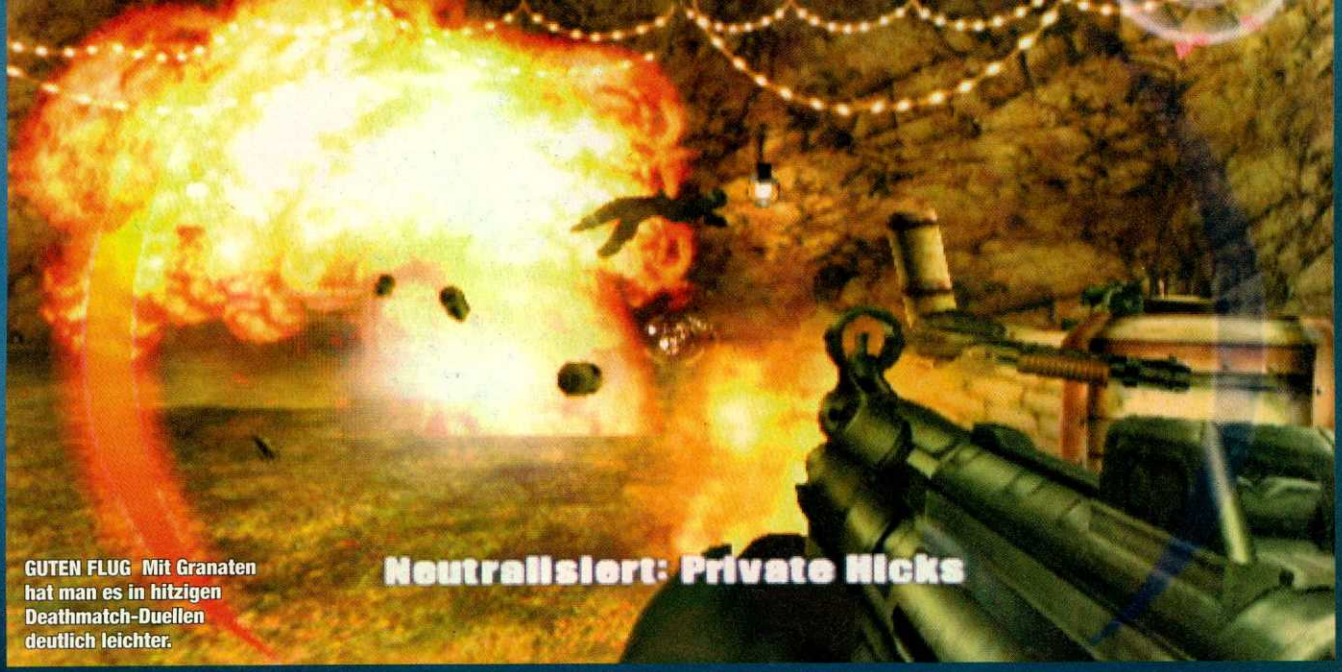
GRAFIK	SOUND	MULTI	
80%	77%	–%	78%

TimeSplitters Future Perfect

Der **Abschluss der abgedrehten Action-serie** ist geistreich und logisch. Wer's glaubt ...!



Der GameCube hat im Ego-Shooter-Genre zweifelsfrei eine feine Auswahl an guten Titeln zu bieten. Vertreter der oberen Wertungsbereiche überzeugen nicht nur durch gute Spielbarkeit, Atmosphäre oder Leveldesign, sondern auch durch eine gute und anspruchsvolle Hintergrundgeschichte. *XIII*, *Medal of Honor: Frontline*, *James Bond 007: Nightfire*, *Metroid Prime 2: Echoes* und *TimeSplitters* 2 sind hierfür sehr gute Beispiele. Moment, *TimeSplitters* 2 hat eine ernste und anspruchsvolle Story? Nie im Leben! Richtig, das ist aber auch die einzige Ausnahme. Free Radical Designs verfolgte mit der Geschichte vom Kampf der Menschheit gegen die TimeSplitters auch gar nicht das Ziel, eine anspruchsvolle und von Intrigen durchsetzte Story zu erzählen, vielmehr stehen hier außergewöhnliche Charaktere und Humor im Vordergrund. Jeder, der den zweiten Teil gespielt hat, wird dies bestätigen können. Für alle Neueinsteiger möchten wir noch einmal kurz die Geschehnisse des zweiten Teils kompakt wiedergeben. Space Marine Cortez wurde in *TimeSplitters* 2 durch verschiedene Zeitepochen geschickt, um die TimeSplitters (richtig böse Jungs) daran zu hindern, die Menschheit zu vernichten. Dabei übernahm er bei jedem neuen Einsatz die Rolle eines anderen, in dieser Zeitperiode heimischen Charakters und ballerte sich durch Massen von Feinden. Hört sich ziemlich



GUTEN FLUG Mit Granaten hat man es in hitzigen Deathmatch-Duellen deutlich leichter.

abgefahren an? Ist es auch. Die große Popularität und die sehr guten Wertungen sind der Beweis dafür, dass die Entwickler ihren Job gut gemacht haben. Wieso sollten sie also beim dritten und letzten Teil der Ego-Shooter-Serie etwas daran ändern?

CORTEZ IM DAUEREINSATZ

Kaum ist Cortez nach den lebensgefährlichen Ereignissen des Vorgängers nach Hause zurückgekehrt, wird er postwendend zur nächsten Mission geschickt. Wissenschaftler haben nämlich ein Verfahren entwickelt, um die Zeitkristalle zu lokalisieren, durch die die Zeitsprünge von Cortez und den TimeSplitters überhaupt möglich sind. Dadurch soll die Entdeckung der Kristalle komplett verhindert werden, um den Krieg zwischen den beiden Parteien erst gar nicht entstehen zu lassen. Außerdem erfährt man den Ursprung der TimeSplitters. Die Entwickler haben bei Teil 3 noch einmal gehörig an der Humorschraube ge-

VOLLTREFFER Der Angriff auf das schottische Schloss erinnert stark an Medal of Honor.

VERNACHLÄSSIGUNG Obwohl der Up-Link eigentlich ganz cool ist, kommt er viel zu kurz.

INFO EINZELSPIELER-MODI

Langzeitbeschäftigung

***TimeSplitters Future Perfect* verfügt auch über genügend Stoff, um Solisten längere Zeit zu fesseln.**

Wer den Story-Modus bereits geknackt hat und trotzdem noch Lust hat, rumzuballern, kann sich in den beiden Spielmodi „Arcade-Liga" und „Herausforderung" vergnügen. Alle Spiele haben als Grundlage die Arcade-Spielarten wie Deathmatch, Team-Deathmatch usw. und wurden leicht bis stark abgewandelt. Je nach Abschneiden wird dem Spieler am Ende dann eine Bronze-, Silber-, Gold- oder Platinmedaille verliehen.

Herausforderung

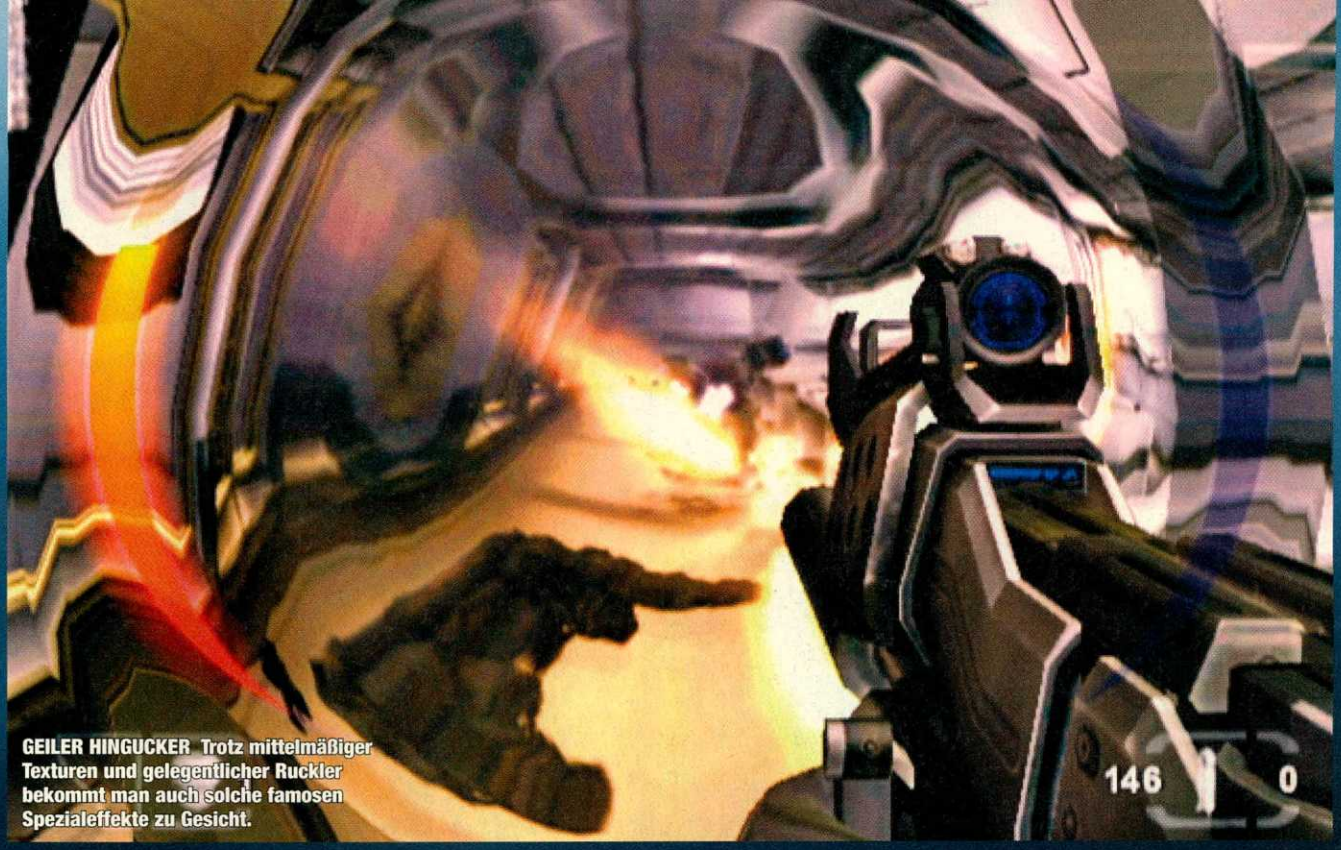
Kämpft euch von der Amateur- über die Ehren- bis zur Eliteliga vor. Jede Liga besteht zudem aus drei Spielmodi, die nochmals in drei weitere Modi unterteilt sind. Einige davon sind richtig hart und verlangen gutes spielerisches Können.

Arcade-Liga

Ähnlich wie bei „Herausforderung" findet man unter diesem Punkt eine große Ansammlung von verschiedenen, total abgedrehten Spielen. Die insgesamt 21 Minispiele tragen so fantasievolle Namen wie „Katzenfahrt", „Tod den Untoten", „Superdupergut" oder „Affentanz".

ÜBERLEBENSKAMPF Die Affen sind zwar klein, aber auch total fies.

WEHRLOS? Der Up-Link kann auch sehr viel Schaden anrichten.



GEILER HINGUCKER Trotz mittelmäßiger Texturen und gelegentlicher Ruckler bekommt man auch solche famosen Spezialeffekte zu Gesicht.

dreht und liefern das bisher abgedrehteste Abenteuer ab. Cortez selbst ist sich für keinen dummen Machospruch zu schade und schliddert am laufenden Band in slapstickartige Situationen. Ein Großteil des Humors ergibt sich aber aus Cortez' Begegnungen mit zahlreichen Nebencharakteren, die er in den einzelnen Zeitepochen trifft und die ihm tatkräftig zur Seite stehen. Der chillige Hippie-James-Bond Harry Tipper ist beispielsweise in den 60er-Jahren heimisch und lässt sich durch nichts aus der Ruhe bringen. In einem knallengen Frauenkostüm hoppelt er mit scheinbar gebrochenen Handgelenken und engelsgleichen Bewegungen herum und bleibt dabei so cool wie ein Eisblock. In der fernen Zukunft lässt ein Kampfroboter, nachdem er sich mit einem Virus infiziert hat, Sprüche wie „Ein neuer Sheriff ist in der Stadt" oder „Treten wir denen in die Ärsche" ab. Zum Glück greifen diese Nebenfiguren nicht nur das Zwerchfell des Spielers an, sondern auch Cortez' Feinde. Dabei machen sie ihren Job überwiegend gut und versperren nur selten eure Schusslinie.

TOTALE VERWIRRUNG

Cortez alleine sorgt schon für eine Menge Wirbel. Zu zweit aber ist die Verwirrung perfekt. Wieso zu zweit, werdet ihr euch fragen? Nun, ab und an wird Cortez Opfer eines durch ein Wurmloch ausgelösten Zeit-Paradoxons. Diese Verzerrung des Raum-Zeit-Kontinuums sorgt dann dafür, dass er sich selbst über den Weg läuft. Meistens erlebt man solche Situationen aus der Sicht von beiden Hauptfiguren. Zum Beispiel erhält Cortez in einer Szene von sich selbst einen Schlüssel, um weiterzukommen. Später gelangt man an die Stelle, an der Cortez den Schlüssel von Cortez bekommen hat, und gibt ihn an Cortez weiter. Verwirrt? Keine Bange, das ist völlig normal. Erlebt man solche Situationen selbst, erscheint alles „logisch" – wenn man dabei überhaupt von Logik reden kann. Gegen Ende geht dieses Verwirrspiel dann so weit, dass ... Ahh, nein, das müsst ihr schon selbst herausfinden.

Viele der abwechslungsreichen Schauplätze sind von Spielen wie denen der *Medal of Honor*- oder *Resident Evil*-Serie inspiriert und nehmen sie dabei gekonnt auf die Schippe. Im Schottland der 20er-Jahre ist Cortez beispielsweise auf einer Insel unterwegs, die gerade von der Luftwaffe unter heftigen Beschuss genommen wird. Eine einsame Villa ist bis unters Dach mit Zombies und Dämonen voll gestopft und erinnert frappierend an *Resident Evil*.

Eines haben alle Levels gemeinsam: pausenlose Action. Egal, wo sich Cortez gerade auf der Jagd nach den Zeitkristallen befindet, er hat immer mindestens eine Knarre dabei, die Schwerstarbeit leistet. Angesichts der Ballermänner wie Maschinengewehr, Raketenwerfer, Flammenwerfer, Plasmagewehr, Granaten oder Scharfschützengewehr geht dem verwöhnten Ballerfan das Herz auf. Zwar hat Cortez auch ein

FREAKSHOW Die Entwickler hatten bei der Gestaltung der Charaktere wieder einmal total abgedrehte Einfälle.

DÉJÀ-VU Wurmlöcher sorgen für verwirrende, aber unglaublich witzige Situationen.

Nur ein Schwein ballert allein

***TimeSplitters 2* war das Eldorado für Mehrspieler-Fans. Teil 3 sorgt in diesem Bereich für eine Wiederholung.**

Bevor es so richtig losgeht, kann man vielerlei Einstellungen vornehmen. Neben den Standardentscheidungen zu Zeit- und Punktelimit, Power-ups usw. dürfen auch komplett eigene Waffen- und Bot-Sets erstellt werden. Alles in allem kann ein Mehrspieler-Shooter nicht besser ausgestattet sein.

Story-Koop (2 Spieler)

Die abgedrehte Story von *Future Perfect* darf auch zu zweit genossen werden. Spieler 2 übernimmt dabei stets die Rolle des Nebencharakters der jeweiligen Zeitzone.

Elimination

Jeder Spieler hat eine festgelegte Anzahl an Leben. Sind alle verbraucht, scheidet er bis zum Ende des Spiels aus. Gewonnen hat der Spieler, der am Ende noch übrig ist.

Zonen

Ein blaues Team spielt gegen ein rotes Team. Beide müssen in den Levels verteilte Felder kontrollieren und erhalten dafür Punkte. Das Team mit den meisten Punkten gewinnt.

Deathmatch

Hier heißt es „jeder gegen jeden". Wer am Ende eines Zeitlimits die meisten Abschüsse hat oder als Erster eine festgelegte Zahl an Kills erreicht, hat gewonnen.

Schrumpfen

Mit jedem Ableben schrumpft der Charakter des Spielers und ist so schwerer zu treffen. Wer am Ende die meisten Abschüsse für sich verbuchen kann, hat gewonnen.

Sturmangriff

In speziellen Levels müssen festgelegte Aufgaben erfüllt werden. Es treten zwei Teams gegeneinander an und nehmen die Rolle des Angreifers und des Verteidigers ein.

Team-Deathmatch

Genau wie Deathmatch, mit dem Unterschied, dass sich zwei Teams bekämpfen. Es gelten dieselben Bedingungen wie bei der Jeder-gegen-jeden-Variante.

Vampir

Ebenfalls eine Deathmatch-Variante. Die Energie des Spielers nimmt stetig ab und muss durch Abschüsse immer wieder aufgefüllt werden. Schafft der Spieler es nicht, stirbt er.

Eskorte

Hier muss ein VIP auf seinem Weg von Punkt A nach B beschützt werden. Man kann sich entweder für das Beschützer- oder das Angreifer-Team entscheiden.

Capture the Bag

Zwei Teams müssen jeweils versuchen, eine Tasche aus der gegnerischen Basis zu entwenden und zur eigenen zurückzubringen. Das Team mit den meisten Punkten gewinnt.

Dieb

Die Münzen gefallener Gegner werden gesammelt. Der Spieler, der zuerst die festgelegte Punktezahl erreicht oder am Ende eines Zeitlimits die meisten Punkte hat, gewinnt.

Gladiator

Hier werden nur dem Gladiator Punkte für Abschüsse vergeben. Bringt man ihn zur Strecke, wird man selbst zum Gladiator. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

Bagtag

Die Spieler müssen versuchen, eine im Level versteckte Tasche zu finden und so lange wie möglich zu behalten. Wer es am längsten schafft, hat gewonnen.

Virus

Ein Spieler hat einen Virus (erkennbar durch grüne Flammen) und muss die anderen anstecken. Wer es schafft, am längstem dem Erreger aus dem Weg zu gehen, hat gewonnen.

Affen-Assistent

Bei diesem Deathmatch bekommt der Letztplatzierte affige Unterstützung. Die Abschüsse der Primaten werden jedoch nicht dem eigenen Konto gutgeschrieben.

DAUERBESCHUSS In den Levels geht einfach immer der Punk ab.

Utensil, den Up-Link, dabei, mit dem er Gegenstände wie explosive Fässer oder Kisten zum Schweben bringen und in Richtung Gegner schleudern kann, nur ist dieses nette Gimmick im harten Kampf gegen waffenstrotzende Feinde eher nutzlos. An einigen wenigen Stellen schwingt man sich auch hinters Steuer eines Vehikels und legt kurze Strecken zurück. Zum Glück kommen solche Situationen nicht oft vor, da das Fahrverhalten und demzufolge die Kontrolle des fahrbaren Untersatzes nicht besonders gut gelungen ist.

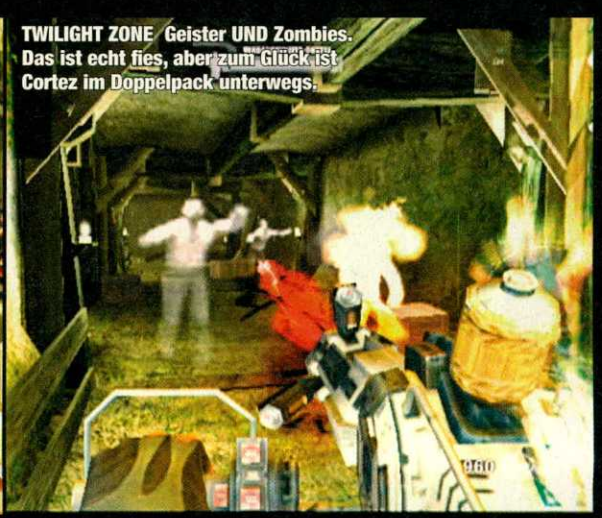
Die Entwickler haben auch die finale Episode der *TimeSplitters*-Reihe bis zum Bersten mit Spielmodi für Solisten und maximal vier Spieler voll gepackt. Der Story-Modus beispielsweise kann kooperativ mit einem Kumpel gespielt werden. Unter „Herausforderung" warten abgefahrene Minispiele (siehe Extrakasten). Wem die vorgegebenen Levels nicht zusagen, der kann seinen eigenen Kampfschauplatz im umfangreichen Map-Maker erstellen. Bis auf ein paar Erweiterungen und Verbesserungen im Detail ist dieser mit dem des Vorgängers identisch.

HINGUCKER MIT MACKEN

Free Radical Designs hat das Versprechen von 60 Bildern pro Sekunde größtenteils eingehalten. Wenn nicht gerade auf dem Bildschirm die Hölle los ist und das Sichtfeld mit Licht- und Partikeleffekten wie zum Beispiel fetten Explosionen oder Dutzenden von Lasersalven zugeballert wird, läuft das Spiel auch wirklich überaus flüssig. Allerdings haben sich die Entwickler die hohe Bildwiederholungsrate durch Mittelmäßigkeit bei den Texturen und der Levelarchitektur erkauft. Ab der zweiten Hälfte des Story-Modus legt die Grafik wieder etwas zu und glänzt stellenweise mit weitläufigen Arealen, die massenweise Gegner beherbergen und durch exzellente Lichteffekte und Spiegelungen eine sehr gute Stimmung vermitteln. Bei Vierspieler-Duellen per geteiltem Bildschirm sind ebenfalls Einbrüche bei der Framerate zu beobachten. Allerdings bewegen sie sich in einem akzeptablen Rahmen und stören das Ballervergnügen nur selten. Sämtliche Figuren glänzen durch das *TimeSplitters*-typische Charakterdesign und detailverliebte Animationen. Allerdings ist der besondere Stil wieder sehr vom persönlichen Geschmack abhängig. Fans der Serie bekommen also einen außerordentlich witzigen und sehr unterhaltsamen Ego-Shooter spendiert, der sowohl alte Tugenden als auch neue Einfälle und eine total abgedrehte Story zu bieten hat. Etwas überraschend ist allerdings die USK-Einstufung „Keine Jugendfreigabe".

UDO CRNJAK

UNFAIR Dieser Riesenroboter ist ein echt harter Brocken.



TWILIGHT ZONE Geister UND Zombies. Das ist echt fies, aber zum Glück ist Cortez im Doppelpack unterwegs.

DETAIL-CHECK

Welche Zeitreise darf's denn sein?

TIMESPLITTERS 3

UMFANG ★★★★☆

Der Story-Modus hat an Umfang zugenommen. Der Mehrspieler-Part hat minimal mehr zu bieten als der bereits vorbildliche Vorgänger.

Anzahl der Missionen: 13 große Levels, in denen immer die Post abgeht.

Missionsdesign: Ebenfalls sehr linear. Geskriptete Ereignisse sind auch wieder dabei.

Wiederspielwert: Die Herausforderungen und Arcade-Liga können noch lange nach dem Story-Modus fesseln.

GRAFIK & SOUND ★★★★☆

Die erste Hälfte des Spiels ist eher unspektakulär, dafür haut die zweite Hälfte so richtig auf die Kacke. Geniale Lichteffekte lassen den Bildschirm förmlich glühen.

Darstellung: Bis auf gelegentliche Ruckler sehr flüssig.

Soundeffekte: Die Waffen klingen satt und Explosionen krachen, dass die Nachbarn wach werden.

Musik: Sehr schöne Melodien mit einigen genialen Highlights.

MULTIPLAYER ★★★★★

Spielspass pur. Zwar hat der Umfang minimal abgenommen, aber die Gaudi ist dafür gleich geblieben.

Splitscreen: Ja, bis zu 4 Spieler.

Mehrspieler-Maps: 15

Spielmodi: 15

MOTIVATIONSKURVE

1 Harry Tipper kommt ins Spiel und sorgt für die ersten Lacher.

2 Langsam entwickelt sich die Story und alles wird immer abgefahrener.

3 Famos. Ab der Hälfte des Spiels geht es noch mal richtig ab.

4 Die vielen Herausforderungen und der Mehrspieler-Modus fesseln.

GESAMTWERTUNG

★★★★★

TIMESPLITTERS FUTURE PERFECT

Wir vergleichen Teil 2 und 3 der außergewöhnlichen Ego-Shooter-Serie für euch.

TIMESPLITTERS 2

UMFANG ★★★★☆

Der Einzelspieler-Modus ist recht schnell durchgespielt, dafür bietet *TimeSplitters 2* vielfältige und umfangreiche Multiplayer-Modi.

Anzahl der Missionen: 9 große actionreiche Levels.

Missionsdesign: Sehr linear und mit gelegentlichen Skripts aufgemöbelt. Sehr abwechslungsreiche Szenarien.

Wiederspielwert: Viele freischaltbare Features, im Multiplayer-Modus immer wieder für eine Runde gut.

GRAFIK & SOUND ★★★★☆

Zwar sind die Texturen recht schwach, dafür läuft das Spiel durchgehend flüssig und schnell. Der Sound ist ordentlich und die Musik hat einige echte Highlights zu bieten.

Darstellung: Konstante 50 Frames verwöhnen das Auge.

Soundeffekte: Der Sound bleibt eher unauffällig. Die Sprachausgabe ist englisch und sehr gut gelungen.

Musik: Die einzelnen Stücke sind sehr gut und passen perfekt.

MULTIPLAYER ★★★★★

Die vielen Spielmodi und Maps bescheren Multiplayer-Fans schlaflose Nächte.

Splitscreen: Ja, bis zu 4 Spieler.

Mehrspieler-Maps: 16

Spielmodi: 16

MOTIVATIONSKURVE

1 Man kommt langsam in das Spiel rein, die Steuerung ist intuitiv.

2 Klasse! Man ist gefesselt vom Spiel, die Levels sind spektakulär.

3 Manche Levels sind frustrierend schwer – das nervt etwas.

4 Dank Belohnungssystem und Mehrspieler-Duellen lange fesselnd.

GESAMTWERTUNG

★★★★½

MEIN FAZIT **SUPER**

Udo Crnjak
kann nicht mehr.

Der Humor von *Future Perfect* ist dank der Nebendarsteller und der Zeitschleifen einfach grandios. Ungeschlagen bleibt auch wieder der Mehrspieler-Part. Die 15 Spielmodi haben einen unglaublichen Unterhaltungswert. Technisch kann es sich trotz Rucklern sehen lassen. Fans des Vorgängers müssen zugreifen.

MEIN FAZIT **SUPER**

Fabian Sluga
reist durch die Zeit.

TimeSplitters Future Perfect ist einer der besten Ego-Shooter für den GameCube. Der Titel bietet zwar keine bahnbrechend neuen Ideen, ist aber dennoch absolut unterhaltsam. Insbesondere der Mehrspieler-Modus mit seinem Koop-Modus ist genial!

TEST

TIMESPLITTERS F. P.

Genre:	Ego-Shooter
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Free Radical Designs
Speichern:	2+ Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	16:9, 60 Hz
Audio:	Dolby Pro Logic II

Internet: **www.electronic-arts.de**

Spieler **1-4**	USK-Freigabe **Ab 18**
Termin **18. März**	Preis **Ca. € 60,-**

- ⊕ Abgefahrene Story
- ⊕ Grandioser Umfang
- ⊕ Genialer Mehrspieler-Modus
- ⊖ Vereinzelte Ruckler

CONTROLLER-CHECK **STANDARD**

„Die Steuerung lässt sich frei konfigurieren und so jedem Geschmack anpassen. Vorbildlich."

STEUERUNG 90%

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
80%	86%	**90%**	87%

„Grandioser Abschluss der Action-Serie. Umfang und Mehrspieler-Modi fesseln ungemein lange."

SEIT ÜBER 11 JAHREN - VERSAND UND LADEN

GAME:STORE

FRESH DYNAMITE DELIVERY

LADEN
45127 ESSEN
TEL.0201-777225

HELMUT-KÄUTNER-STR. 13
nähe BURGER KING and der B 224
Ladenpreise können abweichen

MEHR T.N.T.: WWW.GAMESTOREWORLD.DE

MARIO PARTY 6
inkl Microphon nur 54,95
ab 15.3 / Vorbestellen

MARIO TENNIS dt.
deutsch 54,95
ab 22.2. / Vorbestellen

RESIDENT EVIL 4 (18)
JETZT VOR(BESTELLEN)
AB 18 JAHRE / uncut

Donkey Kong Jungle Beat dt.
Inkl.Drumms nur 54,95
Ohne Drumms nur 47,95

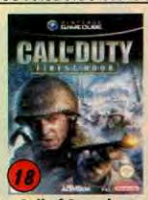
PAPER MARIO
inkl. Memo59 deutsch 57,95

TALES of SYMPHONIA
inkl Memo59 deutsch. 57,95

JETZT FÜR 18 er SPIELE REGISTRIEREN!!! SCHON RESI 4 BESTELLT ????

NBA STREET 3
dt. 57,95
ab 14.2. Vorbest.

ZELDA Four Swords
inkl. Linkkabel
&Memo 59 nur54,95



Call of Duty dt.
deutsch - 57,95
ab 18. Jahre

Mortal Kombat
DECEPTION
uncut / ab 18 Jahre

CHAMPIONS LEAGUE
dt. 57,95

NEU: TOP LIEFERSERVICE PER UPS !! SCHNELLER, BESSER
UNSER TIP: VORKASSE nur 2 EURO VERSANDKOSTEN
WIR LIEFERN AUF WUNSCH AUCH MIT DER POST !!!

GAMECUBE TOPHITS

DEF JAM Fight N.Y. (18)	59,95
GOLDENEYE 007 dt.	54,95
F-ZERO dt.	29,95
FIFA SOCCER 2005 dt.	54,95
KING ARTHUR dt.	57,95
MARIO GOLF dt.	54,95
METROID PRIME 2 dt.	54,95
NEED SPEED UNDERG.2	57,95
PRINCE of PERSIA 2 dt.	57,95
RAINBOW SIX 4 dt.	März
STREET RACING SYND.	54,95
SECOND SIGHT dt.	29,95
SPYRO A HeroTail dt.	49,95
STARFOX Adv.2 dt.	vorb.
TONY HAWKS UNDERG.2	57,95
TIMESPLITTERS Fut. Dt.	März
YU-GI-OH Königreich dt.	57,95
WWE DAY RECKONING	39,95

ZUBEHÖR

A. REPLAY & 1019 Memo	49,95
FREELOADER	29,95
MEMORY 251 org.	29,95
MEMORY 1019	24,95
TIPS DES MONATS	
WWE DAY RECKONING.	39,95
ZELDA Windw.inkl. Lösung	42,95
SoulCalibur2 inkl. Lösung	42,95
R.Evil / RE Zero je	29,95
weiter RE Teile lieferbar !!!	
GAMEBOY PLAYER	59,95
ZELDA Minish Cap dt.	39,95
FinalFantasy I+II dt.	39,95
MarioParty Advance dt.	39,95
XBOX TOPHITS	
BLOOD RAYNE 2	Febr.
The Punischer PAL	57,95
DOOM3 S.E.PAL.	März
PLAYSTATION 2 TOPHITS	
Gran Turismo 4 dt.	Febr.
GTA San Andreas uncut	54,95
The Punischer PAL	57,95

GC PREISHITS

007 NIGHTFIRE dt.	29,95
007 Alles odder Nichts	29,95
BÖSE NACHBARN dt.	22,95
Dragon Ball Z Budokai dt.	29,95
DIE SIMS brechen aus	29,95
ETERNAL DARKNESS dt.	29,95
SOUL CALIBUR 2	29,95
Harry Potter Quid. dt.	29,95
Medal o.Honor RISING S.	29,95
MetroidPrime dt.	29,95
NEED SPEED UNDERG.	29,95
NHL 2004 dt.	29,95
PIKMIN dt.	19,95
RED FACTION 2 uncut	29,95
Sonic Mega Collection	29,95
XIII dt.	29,95
ZELDA WINDWAKERS	29,95
TUROK Evol.PALuncut(18)	19,95

BESTELLANAHME: 0201-777235

Versandkosten Nachnahme 4,00 EURO zzgl 2,00EURO NN Gebühr oder per Vorkasse nur 2,00 EURO
Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. Alle Preise in Euro. Inhaber: Zeglis GbR.Lieferung UPS /POST
JETZT MIT ALTERSNACHWEIS REGISTRIEREN UND 18er SPIELE BESTELLEN !!!
WIR HABEN AUCH DIE ENGLISCHEN UNCUT VERSIONEN FÜR ALLE SYSTEME
BANKVERBINDUNG: SPARKASSE HILDEN-R.-V. BLZ 33450000 KTO 42317701
WARENZEICHEN DRITTER WERDEN ANERKANNT

Viewtiful Joe 2

N-ZONE HIT

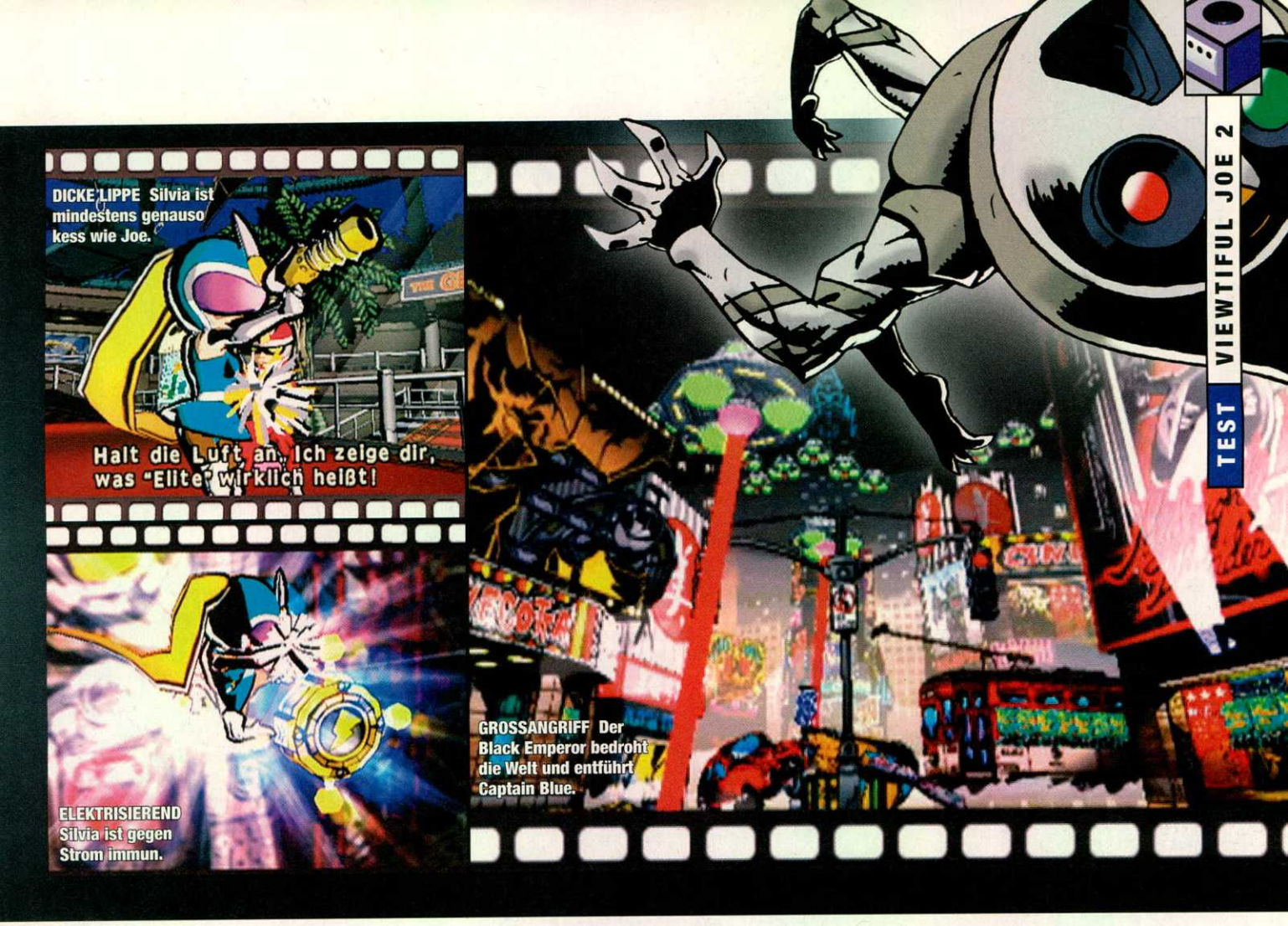
Schönheit kommt von innen – oder aus dem Hause Capcom!

Joe bekommt von Silvia Verstärkung!

Das Spiel *Viewtiful Joe* stellte im vergangenen Jahr eine absolute Ausnahmeerscheinung im Actionbereich dar. Ungewöhnliche Aufmachung, tolle Spielbarkeit und ein Held, der es in Sachen Coolness locker mit Vanessa Z. Schneider von *P.N.03* aufnehmen konnte, waren die herausragenden Qualitäten des Titels. Mit Teil 2 möchte Capcom genau diese Eigenschaften erhalten und sogar noch ausbauen.

BUNTE COMICWELT

Spielerisch setzt Capcom auf Bewährtes. Genau wie im ersten Teil prügelt ihr euch durch knallbunte 2D-Comicwelten, welche im Cel-Shading-Grafikstil dargestellt sind. In bester *Turtles*- oder *Double Dragon*-Manier setzt ihr den bösen Buben mit Schlägen und Tritten ordentlich zu. Was die *Viewtiful Joe*-Spiele neben dem einzigartigen Grafikstil ferner von gewöhnlichen Actiontiteln abhebt, sind die VFX-Kräfte, die Joe einsetzt. Der Held verfügt über die Fähigkeiten, das Spielgeschehen in Zeitlupe ablaufen zu lassen, die Action enorm zu beschleunigen oder das Bildschirmgeschehen per Zoom stark zu vergrößern. So weit ist im Vergleich zum Vorgänger alles beim Alten geblieben. Neu ist jedoch, dass die Entwickler einen zusätzlichen Charakter ins Spiel integriert haben. Joes Freundin Silvia hat ihre Rolle als Entführte – wie noch im ersten *Viewti-*



ful Joe-Abenteuer – hinter sich gelassen und mischt nun aktiv im Kampf gegen einen neuen Oberbösewicht mit (siehe Extrakasten). Zum Beispiel beherrscht Silvia nun auch die Zeitlupenfähigkeit, allerdings hat sie anstatt der Zeitrafer-Funktion die Möglichkeit, bestimmte Aktionen aufzunehmen und wieder abzuspielen. Aktiviert sie die Aufnahme und führt etwa einen Kick aus, wird dieser auf Knopfdruck zweimal abgespielt und verursacht so dreifachen Schaden. Im Gegensatz zu Joe rückt sie den Feinden mit einer Laserkanone zu Leibe. Dadurch sind sichere Attacken aus der Distanz möglich. Außerdem kann sie weiter entfernte Schalter, die für Joe unerreichbar sind, mit einem gezielten Schuss aktivieren. Zudem verfügen Joe und Silvia über bestimmte individuelle Stärken und Schwächen. Während Joe Elektrizität wie die Pest hasst, kann Silvia Feuer überhaupt nicht ausstehen. So kann nur Joe mit Mach-Speed über Lava heizen, während Silvia durch Strom geschützte Extra-Boxen öffnet. Auf Knopfdruck könnt

Süße Unterstützung

Joe erhält in Teil 2 tatkräftige Unterstützung von seiner Freundin Silvia. Womit sie, außer ihrem guten Aussehen, noch überzeugen kann, erfahrt ihr hier.

Nachdem Silvia in *Viewtiful Joe* das hilflose Mädchen war, das gerettet werden wollte, mischt sie nun im Teil 2 kräftig mit. Anscheinend hat sie Geschmack daran gefunden, Feinde zu verkloppen und dabei immer gut auszusehen. Auch sie verfügt über charakterspezifische Eigenschaften. Sie ist gegen Elektrizität immun, sobald sie mit der Replay-Funktion eine Attacke ausgeführt hat. Diverse Schalter sind zudem für Silvias bessere Hälfte unerreichbar, hier kommt ihre Kanone zum Einsatz.

REPLAY:

Ausgelöst wird diese Attacke genau wie die Mach-Speed-Funktion von Joe. Auf dem Bildschirm wird ein großes, nicht zu übersehendes „Rec"-Symbol eingeblendet, was verdeutlicht, dass die folgende Attacke aufgenommen wird. Führt Silvia nun bei einem Gegner einen Tritt aus, wird dieser Angriff aufgezeichnet und sofort zweimal abgespielt, sodass sich mit der Ausgangsattacke der Schaden auf der Gegenseite verdreifacht. Allerdings sollte man während des Replay-Modus keine gegnerischen Treffer einstecken, weil diese dann auch dreifachen Schaden anrichten. Weiterhin müssen einige Schalter dreimal betätigt werden, um einen neuen Spielabschnitt zu enthüllen. Hier kommt das Replay-Feature auch zum Einsatz.

PARTNERWECHSEL:

Auf Knopfdruck kann man innerhalb des Spiels zwischen Joe und Silvia hin- und herwechseln. Hält man den Button gedrückt, lädt sich die VFX-Leiste auf. Lässt man den Knopf nun los, entfesselt das schlagkräftige Pärchen eine Spezialattacke, die entweder allen Gegnern in unmittelbarer Nähe Energie abzieht oder durch einen Schuss aus einer überdimensionalen Waffe auch weiter entfernte Feinde trifft. Allerdings seid ihr während des Aufladevorgangs besonders verwundbar.

PFEFFERMINZ GEFÄLLIG? Dieser Typ versucht, Joe Feuer unterm Hintern zu machen.

DURCHSCHLAGEND Mit den Knarren kann sie auch mehrere Gegner gleichzeitig attackieren.

ihr jederzeit zwischen Joe und Silvia hin- und herwechseln. Allerdings solltet ihr den Zeitpunkt gut abpassen, denn während des Charaktertausches seid ihr für einen kurzen Moment besonders verwundbar. Da Joe zudem der Einzige ist, der mit Mach-Speed Feuer löschen kann, wäre es ungünstig, genau in dem Moment zu wechseln, wenn er gerade in eine Fackel gelaufen ist und brennt. Das gesamte Spiel ist hervorragend an die speziellen Fähigkeiten der beiden Protagonisten angepasst, wodurch es nie vorkommt, dass man einen Level ausschließlich mit einer Figur löst.

LANGEWEILE? WAS IST DAS?

Viewtiful Joe 2 ist, wie bereits der Vorgänger, ein sehr abwechslungsreiches Spiel. Neben einer futuristischen Stadt besucht ihr eine prähistorische und von Dinosauriern bevölkerte Welt, erkundet bei eisiger Kälte eine Winterlandschaft und beeindruckend inszenierte Unterwasserlevels. In Letzteren müsst ihr besonders auf die unterschiedlichen Stärken der Charaktere achten, denn hier sitzt ihr am Steuer eines Unterwasserfahrzeuges, das je nach Pilot, Joe oder Silvia, unterschiedliche Fähigkeiten hat. Sitzt Joe am Steuer, feuert ihr Torpedos, mit Silvia als Pilotin könnt ihr Wände durchbrechen. Schnelle Reaktionen und gutes Timing sind hier gefragt. Technisch hat sich nicht viel zum Vorgänger getan. Die Cel-Shading-Grafik sieht genauso exzellent aus wie im ersten Teil und kommt nur gelegentlich ins Ruckeln. Bei der Gestaltung der Levels und der Charaktere bewiesen die Entwickler viel Liebe zum Detail. Die Präsentation ist dank der tollen Zwischensequenzen und der gelungenen (englischen) Sprachausgabe sehr gut. Auch die VFX-Effekte wurden grafisch pompös in Szene gesetzt und machen jede Menge Laune. Die Musik passt gut zu den

DETAIL-CHECK VIEWTIFUL JOE 2

Solo oder im Duett?

Wir vergleichen für euch *Viewtiful Joe 2* mit dem Vorgänger. Welcher bietet die stilvollere Action?

VIEWTIFUL JOE 2

UMFANG & GAMEPLAY ★★★★★

Story: Die Erde wird vom Black Emperor angegriffen. Außerdem entführt dieser Captain Blue, Silvias Vater. Joe und Silvia machen sich auf, um Silvias Vater zu retten.

Anzahl der Levels: 7; sehr abgedreht

Missionsdesign: Sehr linear ausgefallen. Silvias VFX-Kräfte sind eine tolle Bereicherung und ergänzen sich sehr gut mit Joes Fähigkeiten. Beide müssen oft kombiniert werden.

Ausrichtung: Es hat sich nichts geändert. Das Spiel erinnert an *Turtles*- oder *Battletoads*-Abenteuer aus alten 16-Bit-Zeiten.

Spielbare Charaktere: Joe und seine Freundin Silvia.

VFX-Kräfte: Slow Motion, Mach-Speed, Zoom, Replay

TECHNIK ★★★★½

Grafik: Der Grafikstil wurde beibehalten und ist immer noch wunderschön anzuschauen. Die VFX-Moves sehen einfach fantastisch aus. Leider sind auch hier ab und an Ruckler zu beobachten.

Sound: Viele Remakes des ersten Teils sind zu hören. Trotzdem fetzt die Musik gehörig und die Soundeffekte passen perfekt.

Ladezeiten: Man muss maximal fünf Sekunden warten.

MOTIVATIONSKURVE

1 Der zusätzliche Charakter lädt zum ausgiebigen Experimentieren ein.

2 Man ist voll im Spiel. Silvia und Joe rocken einfach alles weg.

3 Die Levels verlangen dem Spieler alles ab. Motivation pur.

4 Es geht aufs Ende zu. Der Schwierigkeitsgrad zieht ordentlich an.

GESAMTWERTUNG ★★★★★

VIEWTIFUL JOE

UMFANG & GAMEPLAY ★★★★★

Story: Joes Freundin Silvia wird von Captain Blues Erzfeind entführt und verschleppt. Natürlich macht ihr euch als Viewtiful Joe auf, Silvia zu retten. Ein abgedrehtes Abenteuer beginnt.

Anzahl der Levels: 7; sehr abgefahrene Levels

Missionsdesign: Sehr lineare Spielabschnitte mit einigen Schalterrätseln. Die VFX-Fähigkeiten sind hervorragend in die einzelnen Levels eingebunden.

Ausrichtung: Geniales Comic-Abenteuer, das sich selbst nicht allzu ernst nimmt. Eine Hommage an Superhelden-Filme.

Spielbare Charaktere: Joe ist alleine unterwegs.

VFX-Kräfte: Slow Motion, Mach-Speed, Zoom

TECHNIK ★★★★½

Grafik: *Viewtiful Joe* bietet die vielleicht aufwendigste Cel-Shading-Grafik der Konsolengeschichte und muss den Vergleich mit *Zelda: The Wind Waker* keinesfalls scheuen. Vereinzelte Ruckler.

Sound: Von fetzigem Rock über Pop bis hin zu lahmem Hintergrundgedudel ist alles vertreten. Die Soundeffekte sind exzellent.

Ladezeiten: Ca. fünf bis sechs Sekunden vor jedem Level

MOTIVATIONSKURVE

1 Das Spiel sowie das abgefahrene Leveldesign bieten viel Neues.

2 Man hat sich eingespielt und experimentiert mit Joes Fähigkeiten.

3 *Viewtiful Joe* entfaltet sein ganzes Potenzial. Einfach grandios.

4 Der Schwierigkeitsgrad nimmt enorm zu. Manchmal frustrierend.

GESAMTWERTUNG ★★★★★

MEIN FAZIT SUPER

Fabian Sluga
läuft in Zeitlupe.

Viewtiful Joe 2 macht genauso viel Spaß wie der Vorgänger. Capcom hat es verstanden, den zweiten Teil in Details zu verbessern. Allerdings hätte ich mir ein paar weitergehende Neuerungen und den im Vorfeld versprochenen Zweispieler-Modus gewünscht.

MEIN FAZIT SUPER

Udo Crnjak
liebt es einfach.

Ich liebe dieses Spiel. Vor allem der entschärfte Schwierigkeitsgrad ist eine willkommene Veränderung. Silvia fügt sich perfekt ins ohnehin schon sehr abgefahrene Spieldesign ein. Ein Zweispieler-Modus wäre in der Tat nett gewesen. Fans des ersten Teils müssen zugreifen.

TEST
VIEWTIFUL JOE 2

Genre:	Action
Hersteller:	Capcom
Entwickler:	Capcom
Speichern:	17 Blöcke
Sprache:	Dt. Texte, engl. Spr.
Video:	4:3, 60 Hz
Audio:	Dolby Pro Logic II

Internet: **www.capcom.com**

Spieler **1**	USK-Freigabe **Ab 12 Jahren**
Termin **1. April**	Preis **Ca. € 60,-**

- ⊕ Tolle Steuerung
- ⊕ Abgedrehtes Leveldesign
- ⊕ Zweiter Charakter
- ⊕ Exzellente Grafik

CONTROLLER-CHECK STANDARD

„Super gelungen. Mithilfe der vorbildlichen Tutorials ist die Steuerung schnell verinnerlicht."

STEUERUNG **90%**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
91%	85%	- %	**90%**

„Dank neuem Charakter und coolen Ideen **ein würdiger Nachfolger** des genialen Erstlingswerks."

Levels und bietet zahlreiche Remixe aus dem ersten Teil. *Viewtiful Joe 2* ist ein genauso gelungener Titel wie der Vorgänger, der in Sachen Leveldesign und Puzzles noch ausgefeilter erscheint, da zur Lösung die Fähigkeiten des zweiten Charakters benötigt werden. Dafür muss *Viewtiful Joe 2* auf den Innovationsbonus verzichten, denn das eigentliche Gameplay sowie den Grafikstil kennt man bereits aus dem Vorgänger. Wer auf Comic-Action steht, für den ist *Viewtiful Joe 2* ein absoluter Pflichttitel. Schade ist allerdings, dass die Entwickler den angekündigten Zweispieler-Modus doch nicht integriert haben. Echte Zocker sollten übrigens direkt im härteren der beiden Schwierigkeitsgrade durchstarten. Der normale Schwierigkeitsgrad entsprach in unserer Testversion dem so genannten Kids-Schwierigkeitsgrad des Vorgängers, welcher das Spiel erheblich vereinfacht.

FABIAN SLUGA

Mario Power Tennis

Eines der besten Fun-Sport-Spiele feiert ein Revival auf dem GameCube.

Einfach genial: Dieses Fazit fällten Fachpresse und Spieler gleichermaßen über die brillante N64-Version von *Mario Tennis*, welche im Jahr 2000 veröffentlicht wurde. Nintendo schaffte das Kunststück, mit Charakteren aus dem Mario-Universum eine äußerst witzige und gleichzeitig anspruchsvolle Tennissimulation zu entwickeln, welche insbesondere im Mehrspieler-Modus zu ungeahnten Spielspaßhöhen aufstieg. Fünf Jahre später veröffentlicht Nintendo endlich den lang erwarteten GameCube-Nachfolger. Diese GameCube-Fassung weist erstaunlich viele Parallelen zum Nintendo-64-Vorgänger auf – und das ist auch gut so!

ALTBEWÄHRT

Die Steuerung der GameCube-Fassung gleicht dem N64-Vorbild stark. Mit A und B werden Topspin sowie Slice gespielt; betätigt ihr die Knöpfe zweimal, schlagt ihr stärker. Drückt ihr A und B kurz nacheinander, spielt ihr einen Lob über die Gegner. Umgekehrt landet ihr mit einer Kombination aus B und A einen Stoppball direkt hinter dem Netz. Betätigt ihr A und B gleichzeitig, könnt ihr einen Schmetterschlag platzieren, eine Sternmarkierung auf dem Spielfeld erleichtert euch den Schmetterballeinsatz. Die Schlagrichtung wird mit dem Analogstick bestimmt. Neuerdings könnt ihr versuchen, entfernt aufspringenden Bällen mit dem L-Knopf hinterherzuhechten, um sie doch noch über das Netz zurückzuschlagen. Natürlich hat auch euer Stellungsspiel Einfluss auf die Schlagkraft – und -richtung. Was sich für den einen oder anderen möglicherweise kompliziert anhört, gestaltet sich in der Praxis intuitiv. Schon nach wenigen Spielen kommen spektakuläre Ballwechsel zustande. Sehr beeindruckend sind die individuellen Power Shots der Charaktere. Jeder Charakter verfügt über einen offensiven und defensiven Power Shot. So packt Luigi bei den Offensive-Shots den Hammer aus, Mario wird zum Wirbelwind und die Prinzessin befördert den Ball per Kussattacke über das Netz. Als defensiven Pow-

SCHARF Im Dschungel erschweren euch die sehr anhänglichen Krokodile das Tennisleben.

UMFANGREICH Mario Power Tennis bietet eine Vielzahl an Spielmodi.

er Move verfügt Diddy Kong zum Beispiel über einen Raketenrucksack, falls er nicht mehr rechtzeitig an den Ball kommt, während sich der Geist einfach über den Platz teleportiert. Jeder Power Shot wird in einer kurzen Animation gezeigt, was wenige Sekunden in Anspruch nimmt. Dies unterbricht zwar kurz den Spielfluss, fällt aber nicht störend auf. Insbesondere Einsteiger und jüngere Spieler werden viel Freude mit den Power Shots haben. Wer mehr Wert auf Realismus legt, so wie viele Kollegen bei uns in der Redaktion, schaltet die Power Shots ab. Erst hier zeigt sich die exzellente Ballphysik von *Mario Power Tennis*. Ohne Power Shots entscheidet allein das Können der Spieler über Sieg oder Niederlage. Neben dem eigentlichen Tennisspiel integrierte Nintendo

VERSPIELT Neben den normalen Tennisplätzen gibt es eine Reihe spezieller und abgedrehter Plätze.

SOLIDE An der PAL-Anpassung inklusive 60-Hertz-Modus gibt es nichts auszusetzen, lediglich der deutsche Synchronsprecher ist etwas gelangweilt.

INFO POWER SHOTS

Einfach spektakulär!

Jeder Charakter verfügt über eigene Power Shots, welche nicht nur kräftig, sondern dank der witzigen Animationen auch sehr unterhaltsam sind. In diesem Extrakasten wollen wir euch einen kleinen Überblick über diese ganz besonderen Schläge geben. Wem das Bildschirmtreiben durch die Power Shots zu bunt wird, der kann diese auch deaktivieren.

HOPPSALA So wird das nix mit dem Punkt! Diddy ist auf dem Schleim ausgerutscht.

AUFWENDIG Aus der Nähe zeigen sich erst alle Details an den Charakteren.

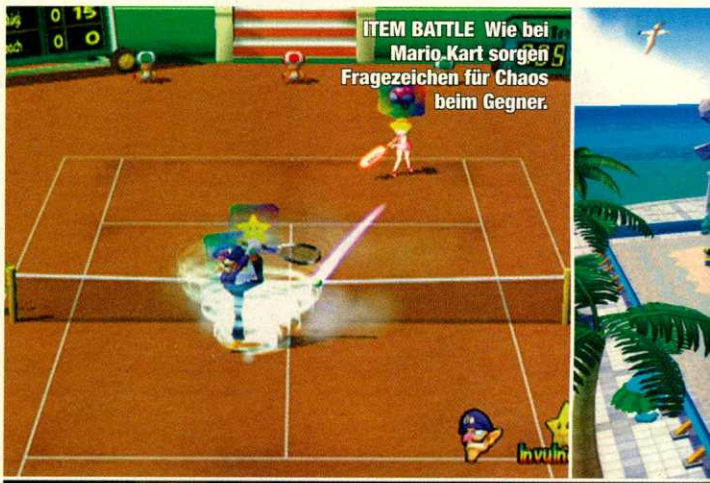
ABGEDREHT In diesem Minispiel müsst ihr die Geister treffen, dafür gibt es Punkte.

KRAWUMM Der Blitz lässt Waluigi schrumpfen. Klein spielt es sich schwerer.

acht Minispiele mit mehreren Levels in *Mario Power Tennis*. Sehr unterhaltsam sind die Tennis-Varianten „Ring Shot" und „Item Battle". Beim „Ring Shot" müssen die Spieler die Bälle durch Ringe schlagen, jeder Treffer bringt Punkte ein. Der Spieler, der am Ende des Ballwechsels die meisten Punkte hat, hat gewonnen. Bei „Item Battle" tauchen in bester *Mario Kart*-Tradition Fragezeichen auf dem Platz auf. Trefft ihr eins, schrumpft ihr euren Kontrahenten, schmeißt eine Bananenschale auf die gegnerische Hälfte oder bringt euren Gegner mit Schildkrötenpanzern aus dem Konzept. In Kombination mit den Power Shots entsteht so ein unterhaltsames, aber auch chaotisches Tennisspektakel. Hier haben es die Entwickler mit den Grafikeffekten übertrieben, denn vor lauter Effekthascherei erkennt man den Ball häufig gar nicht. Ansonsten ist die Grafik von *Mario Power Tennis* gut gelungen. Insbesondere die detaillierten Charaktere und die aberwitzigen Animationen sehen klasse aus. Soundtechnisch haben die Entwickler wie schon bei der N64-Version amüsante Soundsamples eingespielt, die für den einen oder anderen Schmunzler sorgen. Weniger gut gefallen hat uns die deutsche Sprachausgabe, welche Nintendo extra für die PAL-Version aufgenommen hat. Der Sprecher klingt etwas gelangweilt. Außerdem ist es unserer Meinung nach nicht nötig, für einen Tennistitel deutsche Sprachausgabe zu integrieren – wünschen würden wir uns eine gute deutsche Sprachausgabe hingegen eher für Titel wie *Metroid Prime 2: Echoes* oder *Resident Evil 4*.

PERFEKTES TENNIS-SPEKTAKEL

Bei *Mario Power Tennis* überzeugen vor allem auch der Umfang und die zahlreichen Spielmodi. Bis zu vier Spie-



ITEM BATTLE Wie bei Mario Kart sorgen Fragezeichen für Chaos beim Gegner.

FIES Förderbänder auf dem Platz erschweren euch das Laufen.

ler können im Doppel oder bei den „Jeder gegen Jeden"-Minispielen antreten. Einzelspieler vergnügen sich in den 15 Turnieren, bei denen man zusätzliche Charaktere, neue Schauplätze und Minigames freispielen kann. Erfahrene Tennisspieler sollten im Sternen-Cup ihr Können unter Beweis stellen. Hier tretet ihr gegen so genannte Sternen-Charaktere an, die über stark verbesserte Fähigkeiten verfügen und selbst *Mario Tennis*-Profis ins Schwitzen bringen. Die Liebe zum Detail bei *Mario Power Tennis* geht so weit, dass ihr im Abspann des Spiels witzige Outtakes à la Pixar zum exzellenten Introvideo zu sehen bekommt. An der Wertung zu *Mario Power Tennis* im Vergleich zur US-Version ändert sich nichts. Wer auf Tennisspiele steht oder einfach ein geniales Mehrspieler-Vergnügen sucht, der braucht *Mario Power Tennis*.

FABIAN SLUGA

HÜBSCH Die Plätze sind recht aufwendig gestaltet.

DETAIL-CHECK MARIO POWER TENNIS

Spiel, Satz und Sieg?

Wir vergleichen *Mario Power Tennis* mit dem Sport-Klassiker *Mario Tennis* für den Nintendo 64.

MARIO POWER TENNIS (GC)

AUSSTATTUNG ★★★★½

CHARAKTERE: 14 Spielfiguren

SPIELMODI: Einzel, Doppel, Turniere, Ring Shot, Item Battle, acht Minigames

MEHRSPIELER: Man kann bis zu viert im Doppel spielen, die meisten Minigames lassen sich auch zu viert spielen.

TENNISPLÄTZE: Es gibt zehn Stadien mit unterschiedlichen Platzbelägen. Je nachdem, ob ihr auf Gras, Sand oder Hartplatz spielt, verändert sich das Ballverhalten.

GEHEIMNISSE: Es gibt vier versteckte Charaktere freizuspielen.

GAMEPLAY ★★★★★

STEUERUNG: Topspin (normal + stark), Slice (normal + stark), Lob, Stoppball, Schmetterball. Jeder Charakter hat zwei exklusive Power Shots. Die Steuerung ist simpel, selbst Einsteiger kommen klar.

TECHNIK ★★★★

GRAFIK: Toller Introfilm, liebevoll animierte Charaktere, Nahaufnahmen und Spezialeffekte bei Power Shots sehen klasse aus.

SOUND: Gute Soundeffekte, etwas nervige Musik, die aber abschaltbar ist. Die deutsche Sprachausgabe ist okay, aber nichts Besonderes.

MOTIVATIONSKURVE

1 Die eingängige Steuerung macht den Einstieg sehr leicht.

2 Man entdeckt den großen Umfang, die Minispiele machen Spaß.

3 Man scheitert an den teilweise knackig schweren Gegnern.

4 Die Mehrspieler-Modi sorgen für lang anhaltenden Spielspaß.

GESAMTWERTUNG

★★★★★

MARIO TENNIS (N64)

AUSSTATTUNG ★★★★

CHARAKTERE: 14 Spielfiguren

SPIELMODI: Einzel, Doppel, Turniere, Ring Shot, Bowser-Stage, deutlich weniger Minispiele

MEHRSPIELER: Man kann bis zu viert im Doppel spielen, die meisten Minigames bieten keine Multiplayer-Option.

TENNISPLÄTZE: Es gibt zwölf verschiedene Stadien mit unterschiedlichen Platzbelägen. Je nachdem, ob ihr auf Gras, Sand oder Hartplatz spielt, verändert sich das Ballverhalten.

GEHEIMNISSE: Ja, hier spielt ihr versteckte Charaktere frei.

GAMEPLAY ★★★★

STEUERUNG: Die exzellente Steuerung ist fast identisch mit der der GameCube-Fassung. Allerdings gab es auf dem N64 noch keine Power Shots. Die Steuerung ist so simpel, dass selbst Einsteiger schnell hineinfinden.

TECHNIK ★★★½

GRAFIK: Hardwarebedingt ist die Grafik auf dem N64 deutlich weniger detalliert, die Spielfiguren sind kantig, die Plätze karg.

SOUND: Solider Sound für N64-Verhältnisse. Applaus ist etwas monoton, die Soundeffekte sind dafür aber sehr witzig.

MOTIVATIONSKURVE

1 Genau wie auf dem GameCube kommt man schnell ins Spiel rein.

2 Allerdings trifft man schon recht früh auf die ersten harten Gegner.

3 Durch die spielerische Tiefe kommen tolle Ballwechsel zustande.

4 Auch hier hält einen der Mehrspieler-Modus bei Laune.

GESAMTWERTUNG

★★★★★

MEIN FAZIT SUPER

Fabian Sluga
deaktiviert die Power Shots.

Mario Power Tennis ist ein erstklassiges Spiel, das den Charme des N64-Vorgängers perfekt einfängt. Die Power Shots hätte man sich zwar für meinen Geschmack auch sparen können, allerdings kann man diese ja abschalten. Dank der eingängigen Steuerung ist der Titel auch für Anfänger geeignet.

MEIN FAZIT SUPER

Udo Crnjak
aktiviert die Power Shots wieder.

Prinzipiell kann ich Fabian nur beipflichten. Mario Power Tennis ist ein grandioses Spiel, das genauso viel Spaß macht wie die N64-Fassung. Die Power Shots sind meiner Meinung nach überaus lustig, aber nicht für den dauerhaften Einsatz. Steuerung perfekt, Spielspaß perfekt, holt es euch!

TEST

MARIO POWER TENNIS

Genre:	Sport
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Camelot
Speichern:	3 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3, 60 Hz
Audio:	Dolby Pro Logic II

Internet: **www.mariotennis.com**

Spieler **1-4**	USK-Freigabe **Ohne Beschr.**
Termin **25. Februar**	Preis **Ca. € 55,-**

- ⊕ **Großer Umfang**
- ⊕ **Perfekt spielbar**
- ⊕ **Sehr detailverliebt**
- ⊕ **Genialer Mehrspieler-Modus**

CONTROLLER-CHECK STANDARD

„Es gibt drei Controller-Varianten. Die Standardeinstellung ist aber schon sehr gut und unkompliziert."

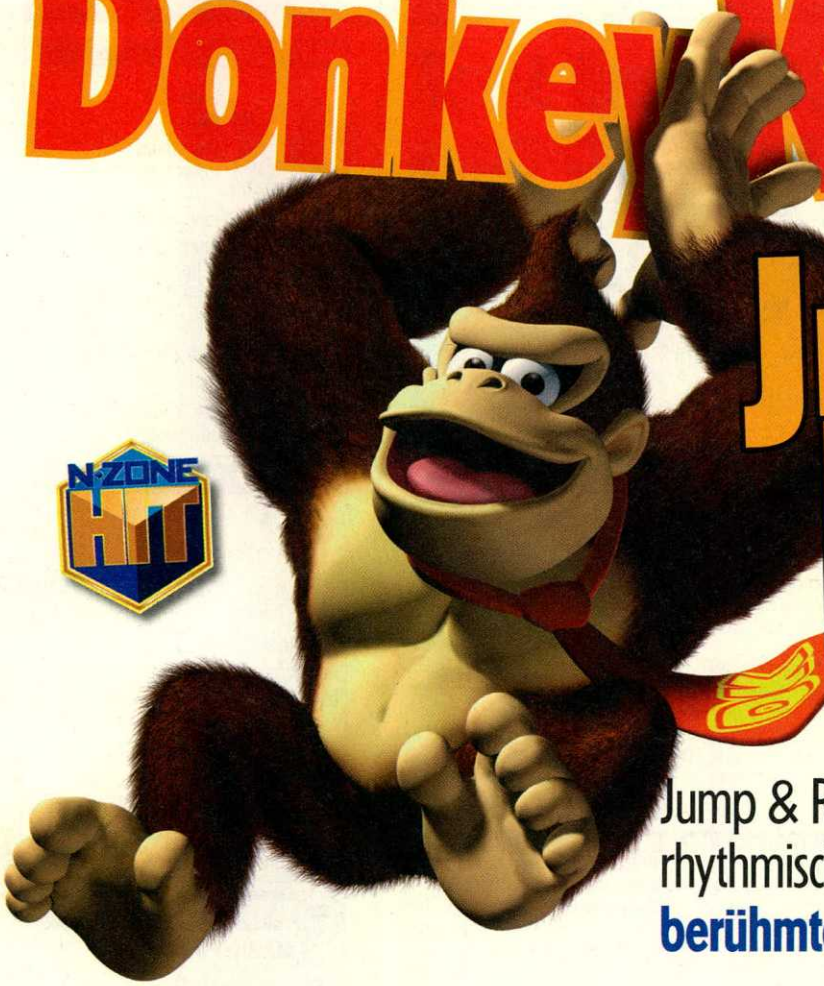
STEUERUNG **89%**

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
84%	83%	**92%**	89%

„Leicht zugänglich, umfangreich, perfekt spielbar – Mario Power Tennis ist **einfach top!"**

Donkey Kong Jungle Beat



N-ZONE HIT

Jump & Run trifft Trommelspaß – rhythmisches Abenteuer mit dem **berühmtesten Affen der Spielewelt.**

Wir wollen einzigartige Spielerlebnisse schaffen" – dies ist die Philosophie von Nintendo. Innovationen und herausragende Spielerfahrungen sollen neue Käuferschichten ansprechen und die Spiele gelungen von der Konkurrenz abheben. Wer einem Spieler bei *Donkey Kong Jungle Beat* zusieht, schüttelt zuerst ungläubig den Kopf und versteht dann, was Nintendo meint. Knapp sechs Wochen nach dem Japan-Start kommen auch europäische Trommelspieler in den Genuss eines der abgefahrensten Jump & Runs aller Zeiten. Ein traditionelles 2D-Abenteuer, das man mit Bongos spielen soll? Was sich anhört wie ein im Vollrausch entstandenes Spielkonzept, sorgt schon nach wenigen Minuten für ein nicht enden wollendes Grinsen. Schnappt euch euren Bongo-Controller und los geht's. Wer keinen hat, darf natürlich auch den Standard-Controller nehmen, was aber lange nicht so viel Spaß verspricht wie das laute Getrommel.

LINKS, RECHTS UND KLATSCHEN!

Die Steuerung ist dabei so einfach wie genial. Mit einem Schlag auf die linke Trommel läuft Donkey Kong nach links, mit einem Schlag auf die rechte Trommel nach rechts, beide gleichzeitig lassen ihn springen und ein geschickter Klatscher attackiert einen der zahlreichen Feinde. Für Combos wie die Stampfattacke springt ihr erst in die Luft und schlagt dann auf beide Trommeln gleichzeitig. Kann nicht funktionieren? Dachten wir zunächst auch, doch nach wenigen Minuten geht euch das innovative Kontrollschema in Fleisch und Blut über und ihr wollt

PRAKTISCH Mit einem Klatschen aktiviert ihr den Drachen-Teleporter.

SCHWIERIG Die Steuerung unter Wasser erfordert viel Feingefühl.

INFO WOHIN MIT DEN PATSCHEHÄNDCHEN? – GRUNDLAGEN DER STEUERUNG

Trommelguide für Anfänger

Rechts, links, klatschen, gleichzeitig – da blickt doch keiner mehr durch! Damit ihr euch vorstellen könnt, wie sich *Donkey Kong Jungle Beat* wirklich spielt, erläutern wir das innovative Kontrollschema mit all seinen Details.

Linke bzw. rechte Trommel
Wenn ihr die linke bzw. rechte Trommel bearbeitet, dann hüpft oder rennt der wilde Affe in die entsprechende Richtung.

Schnell rechte/linke Trommel
Schlagt ihr schnell hintereinander auf die rechte bzw. linke Konga-Trommel, läuft der Affe schneller in die entsprechende Richtung.

Beide Trommeln gleichzeitig
Wenn ihr auf beide Trommeln gleichzeitig schlagt, springt Donkey Kong geschickt über seine Gegner oder vor ihm liegende Hindernisse.

Klatschen
Das Klatschen hat zwei Funktionen. Zum einen führt Donkey Kong einen Angriff aus, zum anderen sammelt er dadurch wertvolle Bananen auf.

Jump & Runs nie wieder anders spielen. Musikmuffel dürfen übrigens aufatmen. *Jungle Beat* hat nichts von einem Musikspiel und auch Rhythmuslegastheniker wissen schnell, was zu tun ist. Um den Überblick nicht zu verlieren, seht ihr das Geschehen fast ausschließlich aus der 2D-Perspektive. Dadurch wirkt der Charakter zeitweise sehr klein, aber ihr seht auf den ersten Blick, wo es als Nächstes langgeht.

DAS GAMEPLAY ÜBERZEUGT

Neben dem tollen Kontrollschema überzeugt der Trommelspaß vor allem durch das liebevolle und abwechslungsreiche Leveldesign. Ihr hüpft und springt durch wunderschöne Dschungellandschaften, an einsamen Stränden vorbei, durch tief verschneite Ebenen, unheimliche Höhlen und unternehmt sogar feuchtfröhliche Tauchausflüge. Abwechslung wird bei *Donkey Kong* groß geschrieben, der Wechsel der Landschaften erfolgt fast im Minutentakt. Seid ihr soeben noch durch den Dschungel gesprungen, gleitet ihr in der nächsten Sekunde mit Fallschirmen Bäume herunter oder schnappt euch kleine Paradiesvögel, mit denen ihr luftige Höhen und geheime Abschnitte erreicht. Erfahrene Jump&Run-Spieler werden sich über die vielen neuen Ideen freuen. Oder seid ihr schon mal mit Donkey auf einem Widder durch den Schnee gedüst? Habt ihr durch einen kräftigen Klatscher

GESCHICKT Mit der richtigen Taktik zeigt der Elefant Herz.

WUNDERSCHÖN Die Landschaften sehen aus wie aus dem Bilderbuch.

TICKTACK Selbst eine überdimensionale Uhr hält als Kulisse her.

INFO GAMEPLAY

Jungle Beat überzeugt mit witzigen Ideen

Donkey Kong ist flexibel und benutzt auf seiner Reise zahlreiche nützliche Hilfsmittel, die von euch aber erst aktiviert werden wollen.

Wandsprung
Springt an eine Wand und schlagt dann abwechselnd auf die linke und rechte Trommel. So vollführt Donkey Kong Wandsprünge und kann auch steile Schluchten emporklimmen.

Glühwürmchen
An einigen Stellen im Spiel fliegen Glühwürmchen umher, die sich durch einen Klatscher zu einer festen Plattform gruppieren und so das Fortkommen ermöglichen.

Paradiesvögel
Hier ist viel Gefühl gefragt. Schlagt ihr beide Trommeln gleichzeitig, steigt der Vogel, links und rechts trommeln bestimmt die Richtung. Stoßt ihr irgendwo an, lässt der Vogel euch fallen.

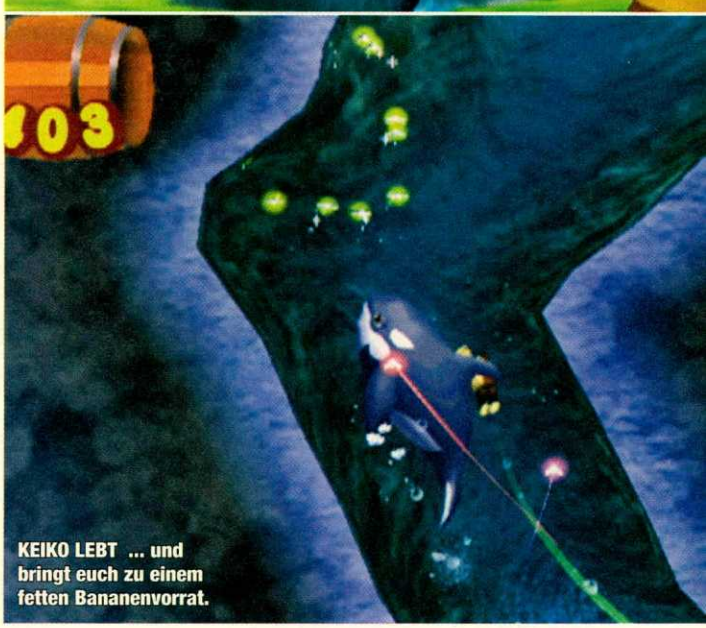
Widder
Donkey Kong zähmt sogar einen wilden Widder und reitet auf seinem Rücken. Je schneller ihr trommelt, desto schneller rennt der Widder. Gezieltes Klatschen lässt ihn springen.

Affenschleuder
Aus den grünen Büscheln schauen Affen heraus und greifen nach euch. Wenn ihr klatscht, schleudern sie euch weiter. Oft müssen auf diese Weise längere Strecken überwunden werden.

Pusteblumen
Pusteblumen besitzen in *Donkey Kong Jungle Beat* äußerst biegsame Stängel. Rutscht an ihnen bis zur Blüte und lasst euch dann mit Schwung gezielt durch den Level katapultieren.

Glühwürmchen dazu animiert, kleine Plattformen zu bilden? Da schießen Pilze aus dem Boden, damit ihr auf deren Köpfe klettert, ihr schwingt furchtlos an Lianen oder benutzt die Drachenteleporter, welche euch geschwind ans andere Ende des Levels bringen. Wenn ihr einen kleinen Ausflug unter die Wasseroberfläche macht, kann Donkey sogar richtig gut schwimmen. Ihr treibt vorbei an gefährlichen Quallen, fordert Riesenschildkröten zum Wettrennen heraus, legt euch mit stacheligen Kugelfischen an oder reitet auf dem Rücken eines Wales. Die einzelnen Szenarien und ihre Gegner sind perfekt aufeinander abgestimmt. In den Dschungellevels katapultieren euch befreundete Affen in luftige Höhen oder ihr schleudert euch mit Pusteblumen auf höhere Ebenen. Fledermäuse, Hummeln, Schweine und wild gewordene Affen wollen euch ans Leder. Mit einem gezielten Klatschen sind diese jedoch meist erledigt. Hartnäckigere Gegner wie Gürteltiere, Warzenschweine oder Spinnen mit überdimensionierten Nasen müssen durch einen gezielten Angriff betäubt werden, damit ihr ihnen anschließend mit einem wilden Trommelwirbel den Rest geben könnt. Als Belohnung hinterlassen die Gegner Bananen, die nicht nur eure Lebensenergie auffüllen, sondern für die ihr am Ende jedes Levels Medaillen bekommt – Gold, Silber oder Bronze. Maximal gibt es in jedem Level drei davon zu gewinnen, mit denen weitere Levels freigeschaltet werden.

BLAUES SCHWEIN?!? Erst betäuben, dann mit einem Trommelwirbel vernichten.



KEIKO LEBT ... und bringt euch zu einem fetten Bananenvorrat.

Habt ihr noch nicht genügend Bananen und der Level ist fast durchgespielt? Keine Panik! Noch mal so richtig Bananen tanken lässt es sich jeweils in dem kleinen Minispiel, bevor aus dem Dunkel der fiese Obermotz auftaucht.

URKOMISCHE ENDGEGNER

Was da an skurrilen Figuren aufgefahren wird, sprengt alle Grenzen. Überdimensionale Paradiesvögel, Punkerschweine, Steinelefanten oder wild gewordene Shaolin-Affen warten auf eine Abreibung. Letzteren stellt ihr auch in einer Art Boxkampf aus der Ego-Perspektive zum Kampf. Schlagt mit den beiden Trommeln zu und klatscht, um auszuweichen. Die restlichen Endgegner werden in traditioneller 2D-Grafik zur Strecke gebracht. Es lohnt sich, das Angriffsverhalten der Gegner genau zu studieren, gibt es doch meist einen Trick, um dem Obermotz in kürzester Zeit das Lebenslicht auszupusten.

AUCH TECHNISCH FAST PERFEKT

Grafisch sieht *Donkey Kong Jungle Beat* fantastisch aus. Die Charaktermodelle sind äußerst detailliert und viele Kleinigkeiten am Wegesrand schaffen eine tolle Atmosphäre. Ob Spiegelungen auf dem Eis, Pinguine im Hintergrund, lodernde Flammenmeere oder sich im Wind bewegende Grashalme – Nintendo zeigt, wie man ein liebevolles Jump & Run auf die Beine stellt. Bei einem Trommelspiel dürfen heiße Rhythmen natürlich nicht fehlen, wenngleich der Musik keine so große Bedeutung zufällt wie in *Donkey Konga*. Angefangen von eher klassisch angehauchten Musikstücken bis hin zu swingenden Calypso-Rhythmen kann der Soundtrack auf der ganzen Linie überzeugen. Ich persönlich hätte mich allerdings gefreut, wenn vor jedem Endkampf ein kleiner verbaler Schlagabtausch zwischen Donkey und dem Obermotz stattgefunden hätte. Einziger wirklicher Kritikpunkt des Spieles ist der geringe Umfang. Trotzdem ist *Jungle Beat* eines der innovativsten GameCube-Spiele aller Zeiten und gehört in jede gut sortierte Spielesammlung.

SASCHA DOWIDAT

DETAIL-CHECK DONKEY KONG JUNGLE BEAT

Alte Fehde!

Seit dem ersten *Donkey Kong*-Spiel bekriegen sich Mario und Donkey. Nun gibt es erneut Zoff!

DONKEY KONG JUNGLE BEAT

GAMEPLAY ★★★★

Anzahl Level: 20+

Perspektive: Bis auf die Bosskämpfe komplett in 2D gehalten. Manchmal etwas kleiner Charakter, dafür aber übersichtlich.

Leveldesign: Fantastisch! Was hier an witzigen und einfallsreichen Ideen geboten wird, ist atemberaubend und bringt unglaublich viel Abwechslung ins Spiel.

Schwierigkeit: Nicht sehr schwer. Ihr werdet es fast nie erleben, dass Donkey Kong das Zeitliche segnet.

Langzeitmotivation: Dank der drei verschiedenen Medaillen lohnt sich auch mehrmaliges Durchspielen, insgesamt ist das Trommelabenteuer aber leider etwas zu kurz.

STEUERUNG ★★★★★

Einzigartig! Die Steuerung erfolgt wahlweise über Controller oder die Bongos. Die Steuerung ist innovativ, sehr präzise und auch für Einsteiger einfach zu erlernen.

TECHNIK ★★★★½

Grafik: Viele Details, tolle Szenarien, sehr gute Charaktermodelle, läuft durchweg flüssig.

Sound: Abwechslungsreiche und eingängige Melodien in Dolby Pro Logic II.

Ladezeiten: Nicht vorhanden.

MOTIVATIONSKURVE

1 Die Steuerung rockt zu Beginn – ihr seid einfach fasziniert.

2 Ihr beherrscht das Spiel und denkt über die Steuerung nicht mehr nach.

3 Die Levels fordern genaues Timing, um die Goldmedaille zu erlangen.

4 Ihr wollt alle Levels auf Gold beenden. Nicht leicht, aber motivierend.

GESAMTWERTUNG ★★★★½

SUPER MARIO SUNSHINE

GAMEPLAY ★★★★½

Anzahl Level: 120 Shines

Perspektive: Komplett in 3D. Allerdings müsst ihr die Kamera häufig per Hand nachjustieren, was manchmal nervig ist.

Leveldesign: Tolles Leveldesign mit vielen Ideen und perfekt abgestimmten Sprungpassagen. Der riesige Umfang hält euch zudem sehr lange bei Laune.

Schwierigkeit: Überraschend anspruchsvoll. Gerade die Geschicklichkeitspassagen sind schwer.

Langzeitmotivation: Auch wenn *Super Mario Sunshine* nur auf einer einzigen Karibikinsel spielt, wird euch nicht so schnell langweilig – 120 Shines sei Dank.

STEUERUNG ★★★★½

Hervorragend. Die Steuerung ist unglaublich präzise und relativ einfach. Einzig die Bedienung der Wasserpistole erfordert eine gewisse Eingewöhnungszeit.

TECHNIK ★★★★

Grafik: Viel Liebe zum Detail, läuft flüssig und konstant, aber ohne größere Highlights.

Sound: Typische Gute-Laune-*Mario*-Melodien – unterstützt Dolby Pro Logic II.

Ladezeiten: Nicht vorhanden.

MOTIVATIONSKURVE

1 Die Motivation ist hoch: Das neue *Mario*-Abenteuer beginnt.

2 Ständig neue Schauplätze und eine Achterbahnfahrt! Toll!

3 Jetzt fehlt etwas die Abwechslung, der Titel ist knackig schwer.

4 Auch nach dem Durchspielen gibt es jede Menge zu entdecken.

GESAMTWERTUNG ★★★★★

MEIN FAZIT SEHR GUT

Sascha Dowidat trommelt sich in Ekstase.

Nintendo zeigt eindrucksvoll, wie einfach Innovationen sein können. Gott sei Dank beschränkte man sich nicht auf die geniale Steuerung, sondern spendierte dem Titel viele tolle Ideen und ein grandioses Gameplay. Lediglich der etwas geringe Umfang bietet Anlass zur Kritik.

MEIN FAZIT SEHR GUT

Fabian Sluga glühen die Hände.

Gut aussehend, innovativ und einfach zu steuern – das ist die Formel hinter *Donkey Kong Jungle Beat*, die voll aufgeht. Ein Jump & Run mit Trommelsteuerung? Das müsst ihr selbst erleben, damit ihr versteht, wie viel Spaß es macht. Einzig am Umfang hätte Nintendo noch etwas arbeiten können.

TEST

DONKEY KONG J.B.

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Speichern:	3 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Dolby Pro Logic II

Internet: **www.nintendo.de**

Spieler **1**	USK-Freigabe **Ohne Beschr.**
Termin **4. Februar**	Preis **Ca. € 50,-**

⊕ **Grafisch eine wahre Pracht**
⊕ **Einzigartige Bongo-Steuerung**
⊕ **Geniale Gameplay-Ideen**
⊖ **Leider etwas geringer Umfang**

CONTROLLER-CHECK STANDARD

„Die Steuerung ist innovativ und funktioniert einwandfrei – nach wenigen Minuten ein Heidenspaß."

STEUERUNG **91%**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
86%	84%	–%	**88%**

„Innovativer **Jump&Run-Spaß** mit einzigartigem Kontrollschema und fantastischen Ideen."

Mario Party 6

Rollt den roten Teppich aus, die Party-Löwen sind im Haus! **Nintendos Highsociety feiert wieder.**

N-ZONE HIT MULTIPLAYER

ERFOLG Endet der letzte Zug im Solo-Modus auf diesem Feld, bekommt man eine Menge Sterne.

SCHÖN ÜBERSICHTLICH Im Solo-Modus sind die Spielfelder kleiner.

STURMWARNUNG Bei diesem Minispiel wird für ordentlich Wirbel gesorgt.

ZU LAHM Bowsers Nachwuchs ist keine Konkurrenz für die Klempnerbrüder.

GEISTERHERDE Yoshi versucht sich als Hirte und macht dabei einen guten Job.

Mit einer Präzision, die sonst nur Uhrmachern aus der Schweiz nachgesagt wird, erscheint jedes Jahr eine neue Version der beliebten *Party*-Spielserie. Mit dem mittlerweile sechsten Teil möchte Nintendo nicht nur wieder familientaugliche Unterhaltung ins Wohnzimmer bringen, sondern auch das übliche Minispiel-Allerlei mit neuen Ideen aufpeppen. Im Vergleich zum letzten *Mario*-Funspiel wurde bei den Spielmodi einiges geändert. So stehen nun der Solo-Modus, der Minispiel-Modus, die Sternenbank, der Party-Modus und der Mikro-Modus (siehe Extrakasten) zur Auswahl.

EIN-MANN-SHOW

Wenn ihr als Alleinunterhalter eine kleine Feier veranstalten wollt, habt ihr im Solo-Modus Gelegenheit dazu. Nachdem ihr euch für eine Figur und einen CPU-gesteuerten Partner (für 2-vs.-2-Minispiele) entschieden habt, geht es auf einem von insgesamt drei Spielbrettern los. Die Levels sind im Vergleich zum Party-Modus wesentlich kleiner und thematisch unterschiedlich gestaltet. Außerdem bestehen alle Felder aus Ereignisfeldern, sodass nach jedem Zug etwas los ist. Kommt man auf ein 1-vs.-3-Feld, so muss sich ein Charakter gegen drei andere in einem Minispiel behaupten. Bei der 2-vs.-2-Variante werden die Spieler in zwei Teams aufgeteilt. Als letzte Spielart gibt es die Jeder-gegen-jeden-Version, bei der jeder Spieler auf sich selbst gestellt ist. Felder, auf denen Mini-Bowser abgebildet ist, haben einen Kampf gegen den bösartigen Nachwuchs von Marios Erzfeind zur Folge. Gewinnt man diese Auseinandersetzung, die – wer hätte das gedacht? – in Form eines Minispiels ausgetragen wird,

INFO MIKROFON

Wer spricht denn da?

Neuerdings können Teile von *Mario Party 6* komplett ohne Controller gespielt werden. Das mitgelieferte Mikrofon macht's möglich.

Einige der Minispiele werden ausschließlich mit der Stimme gesteuert. Zusätzliche Kosten entstehen dadurch aber nicht, da das Mikrofon dem Spiel beiliegt. Dummerweise ist die Auswahl an diesen so genannten Mikrofon-Minispielen nicht sehr groß und sie kommen im Party-Modus, der auf die gesamte Anzahl an Herausforderungen zurückgreift, entsprechend selten vor.

ANSCHLUSS:

Das Anschließen der Zusatz-Peripherie ist denkbar einfach. Man stöpselt das Mikrofon an den zweiten Port für die Memory Cards an und schon kann es losgehen.

FUNKTIONSWEISE:

Die Bedienung ist ebenso kinderleicht wie das Anschließen. Am Mikrofon befindet sich ein Button, der gedrückt werden muss, wenn man etwas sagt. Im Optionsmenü kann man zudem eine Kalibrierung vornehmen. Nötig ist dies jedoch nicht, da das Mikrofon sofort seinen Dienst verrichtet. Auch die Spracherkennung funktioniert prinzipiell ganz gut, solange man mit einer Stimme im normalen Frequenzbereich spricht. Ganz selten kommt es hier zu Missverständnissen oder Fehlern, die dann in Textform hinterfragt werden, wodurch dem Spieler eine Korrekturmöglichkeit geboten wird. Ganz anders sieht es aus, wenn Personen mit hochfrequenter Stimme das Mikrofon benutzen. Hier hat das Eingabegerät viele Aussetzer, registriert die Befehle schwer und des Öfteren auch vollkommen falsch. Beim Sternensprint führt das zu unerwünschten Manövern und beim „Sag's laut"-Quiz zu falschen Antworten. Damit ist das Mikrofon für Kinder- und hohe Frauenstimmen ungeeignet.

INFO GAMES MIT SPRACHSTEUERUNG

Mikro-Modus

Hier findet ihr alle Spielmodi, die mithilfe des Mikrofons gesteuert werden können.

SAG'S LAUT:

Dieses Quiz stellt eine Art *Jeopardy* mit den Kategorien Quiz-, Bilder-, Zahlen-, Gedächtnis-, Vergleichs- und Zufalls-Quiz dar. Jeder Bereich enthält zudem fünf Fragen, die immer schwieriger werden. Beim Bilder-Quiz dreht sich zum Beispiel die Statue eines Charakters mit irrsinniger Geschwindigkeit und man muss erraten, wer es ist. Gutes Beobachten ist beim Gedächtnis-Quiz der Schlüssel zum Erfolg. Auf einem Feld stehen beispielsweise vier Gegenstände: eine Kanone, ein Baum usw. Vier Figuren verstecken sich nun dahinter und man muss erraten, wer sich wo befindet. Dieser Modus ist nur mit mindestens zwei Spielern möglich und kann im Vergleich zu den anderen beiden am längsten fesseln.

STERNENSPRINT:

Hinter diesem Punkt verbergen sich drei simple Rennen. Nach der Auswahl von vier Charakteren muss man beispielsweise Mario über einen dreispurigen Kurs dirigieren, indem man ihm Befehle wie „Lauf", „Hoch", „Runter", „Spring" oder „Nimm den Stern" gibt. An bestimmten Stellen ist dann Teamwork gefragt: Über den Befehl „Mario Party" kommen die anderen drei Charaktere zum Zug und rollen zum Beispiel einen Baumstamm einen Hügel hinauf oder wedeln Nebel hinfort, damit Mario seinen Weg fortsetzen kann. Leider ist hier schon nach kurzer Zeit die Luft raus, da man bald in den drei Rennen die Bestzeit erreicht hat.

MIKRO-MINISPIELE:

Hier findet man fünf Minispiele, die alleine, zu zweit, zu dritt oder zu viert gespielt werden können. Dabei muss es immer der Spieler mit dem Mikrofon mit den anderen drei – gegebenenfalls CPU-gesteuerten – aufnehmen. Beispielsweise wird ein Feld überquert, das in viele Quadrate unterteilt ist und von den anderen drei unter Beschuss genommen wird. Die Sprachbefehle hängen dabei vom gewählten Spiel ab.

OBSKURES RENNEN Auf dem Rücken von mechanischen Insekten muss man als Erster ins Ziel kommen.

erhält man eine Belohnung in Form von zehn Münzen und dem Minispiel, das man gerade gewonnen hat. Ist auf einem Feld Papa-Bowser abgebildet, so wird ein spezielles Bowser-Minispiel eingeleitet, bei dem man es wieder mit seinem Nachwuchs zu tun bekommt. Falls ihr hier verliert, seid ihr auch alle bis dahin gesammelten Minispiele wieder los. Ist die Bedrohung jedoch abgewendet, so wird das soeben gemeisterte Spiel eurer persönlichen Sammlung hinzugefügt. Um alle gesammelten Spiele behalten zu können, muss der letzte Zug auf dem letzten Feld, dem so genannten seltenen Minispiel-Feld, enden. Schießt man übers Ziel hinaus, weil man eine 4 gewürfelt hat, aber eine 3 gebraucht hätte, waren die vergangenen Bemühungen umsonst und man geht komplett leer aus. Falls man den Level allerdings erfolgreich abschließt, erfolgt eine Endabrechnung und man erntet je nach Spielergebnis Sterne sowie die während der Runde gesammelten Minispiele. Auf diese Weise kann man schon mal bis zu 20 Sterne einheimsen. Diese sind auch bitter nötig, um allerhand Goodies, etwa einen zusätzlichen Charakter, neue Minispiele oder ein bis dahin verschlossenes Spielfeld, in der Sternenbank freizuschalten.

ZU VIERT EINFACH BESSER

Wie die zahlreichen Vorgänger entfaltet *Mario Party 6* sein volles Spaßpotenzial im Party-Modus – vorausgesetzt, man spielt mit drei Kumpels. Bevor es auf einem von insgesamt sechs Spielbrettern losgeht, kann man unter anderem die Spielpakete festlegen. So sind beispielsweise im normalen Spielpaket alle Minigames mit von der Partie, im Familienpaket nur die einfachen Spiele und im Actionpaket nur die Actionspiele. Danach könnt ihr euch zwischen Mario, Luigi, Peach, Yoshi, Wario, Waluigi, Daisy, Toad, Buu-Huu, Mini-Bowser und Toadette

TAG=NACHT-WECHSEL Je nach Tageszeit ändern sich bestimmte Teile der Levels.

NEUER SPIELPLATZ Der Party-Modus verfügt über sechs neue Spielfelder.

(muss erst in der Sternenbank freigeschaltet werden) entscheiden. Sobald das Spiel begonnen hat, erkennt man sofort eine entscheidende Änderung: Die Entwickler haben einen Tag-Nacht-Rhythmus ins Spiel integriert, der durch die beiden storyrelevanten Figuren Twila und Brigthon basiert. Je drei Züge werden am Tag ausgeführt und drei bei Nacht. Der Wechsel zwischen den Tageszeiten hat einen entscheidenden Einfluss auf das Spielfeld. Im Level „Windige Wipfel" ist beispielsweise bei Tag Buu-Huus Versteck geschlossen und nichts passiert, wenn man davorsteht. Bei Nacht allerdings kommt der Geist zum Vorschein und man kann ihn dazu veranlassen, einem Mitspieler Münzen oder Sterne zu klauen.

Vor jedem Würfeln kann man ebenfalls wieder eine Kapsel einsetzen, die man entweder auf speziellen Feldern bekommt, ohne etwas dafür zu tun, oder in kleinen Shops kaufen kann. Neu hierbei ist, dass es Kapseln gibt, deren Wirkung sich auf ein Feld beschränkt. Auf diese Weise kann man seine Gegenspieler herrlich ärgern, wenn man beispielsweise einen Block platziert, der jeden daran hindert, weiterzuziehen, auch wenn es die gewürfelte Zahl erlauben würde. Das Spiel gewinnt durch diese Neuerung deutlich an Abwechslung und Mehrspieler-Partien sind wesentlich witziger als bei den Vorgängern.

ETWAS ALTBACKEN

Grafisch hat sich nicht viel geändert. Das Spielerauge bekommt mit mittelmäßig modellierten Charakteren und verspielten Levels keine Meisterleistung, aber dennoch gute Ergebnisse zu sehen. Die Farbgebung ist zudem, wie man es von den *Mario*-Spielen gewohnt ist, knallbunt. Sanfte, dahinplätschernde Melodien begleiten das Spielgeschehen, ohne negativ oder positiv aufzufallen. Da Nintendo ja bekanntlich kein Freund von Sprachausgabe ist, bekommt man auch dieses Mal wieder keine zu hören. Damit kann man jedoch gut leben, lediglich im Mikro-Modus wäre beim „Sag's Laut"-Quiz die Stimme eines Kommentators schön gewesen.

UDO CRNJAK

DETAIL-CHECK MARIO PARTY 6

Wer ist der Party-King?

Wo geht der größere Punk ab? Nach dem Vergleich zwischen *Mario Party 6* und dem Vorgänger wisst ihr Bescheid.

MARIO PARTY 6

GAMEPLAY ★★★★½

Spieler: 1-4
Minispiele: 80+
Mikrofonunterstützung: Ja, aber mit insgesamt neun von über 80 Minispielen etwas dürftig.
Charaktere: Mario, Luigi, Prinzessin Peach, Yoshi, Wario, Waluigi, Daisy, Toad, Buu-Huu, Mini-Bowser, Toadette (muss freigespielt werden).
Spielbretter: 6
Spielmodi: Party-, Minispiel-, Mikro-, Solo-Modus und die Sternenbank.
Story: Raimond (Nacht) und Sonnja (Tag) streiten sich darüber, wer die besten Partys feiern kann. Eigentlich recht belanglos, aber die beiden Figuren sorgen im Spiel für den Wechsel der Tageszeiten.
Items: Bekommt man auf speziellen Feldern oder werden im Shop gekauft.

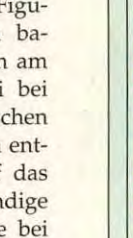
TECHNIK ★★★½☆

Grafik: Im Vergleich zum Vorgänger kaum verändert. Immer noch knallbunte Umgebungen mit unspektakulären Charaktermodellen.
Sound: Unauffällige Musikstücke, die dahinplätschern. Leider wieder keine Sprachausgabe.
Dolby Pro Logic II: Ja.
Ladezeiten: Kaum spürbar.

MOTIVATIONSKURVE

1 Der Einsatz des Mikrofons macht gerade in der Anfangsphase Spaß.
2 Das Mikrofon hat seine Macken, wodurch die Motivation sinkt.
3 Man hat fast alle Minispiele freigeschaltet. Das fördert die Motivation.
4 Das Spiel ist einfach für Mehrspielerpartien geschaffen, das merkt man.

GESAMTWERTUNG ★★★½☆



MARIO PARTY 5

GAMEPLAY ★★★★½

Spieler: 1-4
Minispiele: 70+
Mikrofonunterstützung: Keine
Charaktere: Mario, Luigi, Prinzessin Peach, Yoshi, Wario, Daisy, Waluigi, Toad, Mini-Bowser und Buu-Huu sind die Gäste eurer Party.
Spielbretter: 6
Spielmodi: Minispiel-, Story-, Super-Duell-, Super-Bonus-, Party-Modus.
Story: Mario und seine Freunde müssen versuchen, den Frieden in Dream Land wiederherzustellen. Dazu feiern sie eine Party nach der anderen und versuchen die Mini-Bowser im Spiel zu schlagen. Recht belanglos.
Items: Sind auf dem Spielbrett verteilt. Dadurch erhält man sie rein zufällig.

TECHNIK ★★★½☆

Grafik: Knallbunte Farbgebung und *Mario*-typische Umgebungen mit vielen kleinen, netten Effekten. Nichts wirklich Besonderes.
Sound: *Mario*-Game mit den typischen Melodien. Weder positiv noch negativ.
Dolby Pro Logic II: Ja.
Ladezeiten: Quasi nicht vorhanden.

MOTIVATIONSKURVE

1 Man lernt das Spiel kennen und vergnügt sich in den Spielmodi.
2 Alleine ziehen sich die Spiele enorm hin und man ist genervt.
3 Die Motivation nimmt wieder zu. Alle Minispiele sind verfügbar.
4 Zu viert trumpft das Spiel richtig auf und unterhält für längere Zeit.

GESAMTWERTUNG ★★★½☆

MEIN FAZIT SEHR GUT

Udo Crnjak braucht mehr Freunde.

Zu viert ist das Spiel eine echter Party-Kracher. Allerdings hätte das Mikrofon-Feature besser umgesetzt werden können. Durch die Probleme bei der Spracherkennung von hohen Stimmen ist das Mikrofon für Kinder nur bedingt empfehlenswert. Schade eigentlich, daraus hätte man wesentlich mehr machen können.

MEIN FAZIT GUT

Fabian Sluga ist im Farbenrausch.

Eigentlich gibt es zu *Mario Party 6* nicht viel zu schreiben. Die Grafik ist knallbunt wie in allen Teilen der Serie, der Einzelspieler-Modus fesselt immer noch nur bedingt und der Mehrspieler-Modus rockt. Die Idee mit dem Mikrofon finde ich witzig, auch wenn sie besser hätte umgesetzt werden können.

TEST
MARIO PARTY 6

Genre:	Action
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Hudson
Speichern:	5 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Dolby Pro Logic II

Internet: **nintendo-europe.com**

Spieler **1-4**	USK-Freigabe **Ohne Beschr.**
Termin **18. März**	Preis **Ca. € 60,-**

⊕ **Im Mehrspieler-Modus sehr nett**
⊕ **Mikrofon-Unterstützung, ...**
⊖ **... die bei hohen Stimmen versagt**
⊖ **Grafisch nicht ganz zeitgemäß**

CONTROLLER-CHECK STANDARD

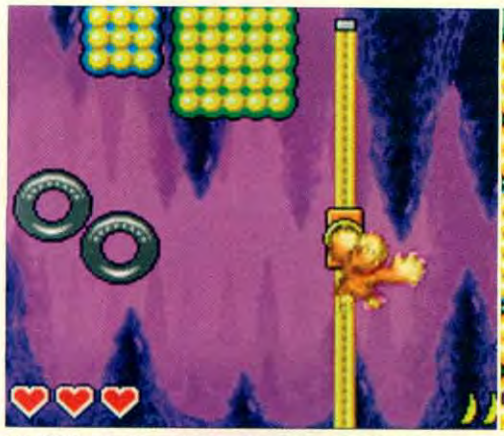
„Einfache und gute Steuerung. Dank Übersichtlichkeit von wirklich jedem zu beherrschen."

STEUERUNG **83%**

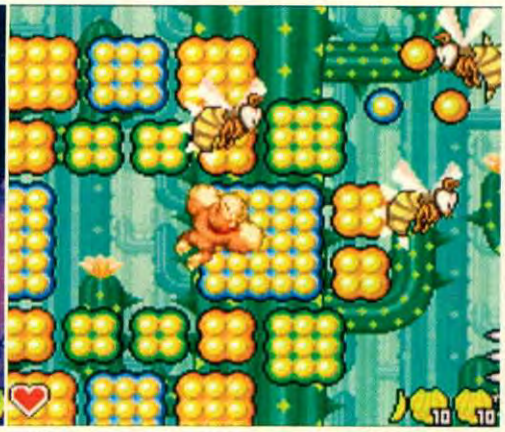
MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
72%	73%	**87%**	75%

„Die Mikrofonunterstützung **hätte besser sein können.** Wieder nur zu viert ein Kracher."



GESCHICKT Dreht am Rad und fahrt die Leiter hinauf.



SCHWER In den späteren Levels ist gutes Timing gefragt.

Donkey Kong

N-ZONE HIT

KING OF SWING

Nintendos berühmter Affe schwingt und klettert **innovativ durch den Dschungel.**

Donkey Kong rockt – verlässt er in *King of Swing* doch ausgetretene Jump&Run-Pfade und klettert mit innovativer Steuerung durch sein neuestes Abenteuer. Der fiese Alligator King K. Rool hat die Münzen für eine Urwaldparty gestohlen und im ganzen Dschungel verteilt. Nun ist es an euch, diese wiederzubeschaffen. Durch Wüstenabschnitte, Wasserwelten oder völlig vereiste Landschaften steuert ihr Donkey Kong fast ausschließlich mit den L- und R-Tasten. Ein Druck auf die entsprechende Taste und Donkey hält sich mit der Hand an Miniatur-Legosteinen und kleinen Knöpfen fest. Klingt abgefahren? Stimmt, aber es spielt sich prima, denn *King of Swing* ist kein herkömmliches Abenteuer im Stil der *Donkey Kong Country*-Reihe. In den farbenfrohen Levels hangelt ihr euch wagemutig in die Höhe, horizontal scrollende Levels gibt es kaum. Dabei seid ihr immer auf der Suche nach Bananen, Kristallen oder den wertvollen Münzen. Mit den gelben Südfrüchten dürft ihr verbrauchte Lebensenergie erkaufen oder verprasst sie für den Bananenberserker, eine Spezialattacke, die euch für kurze Zeit unverwundbar macht. Münzen und Kristalle eröffnen neue Levels und Minispiele. *King of Swing* spielt sich wie eine Klettersimulation, während der ihr ständig auf der Hut vor fiesen Insekten, gefräßigen Krokodilen, Piranhas und Ratten seid. In den späteren Levels legt ihr geschickt Hebel um, die Steintore öffnen, hangelt euch an Drehrädern entlang und kämpft am Ende jeder Welt gegen den fiesen Obermotz. Grafisch kann *Donkey Kong* durch die bunten Landschaften mit den kleinen Details wie Wandmalereien in Pyramiden oder Korallen unter Wasser überzeugen und der Sound lässt den Affen richtig swingen. Mit bis zu vier menschlichen Mitspielern dürft ihr zusätzlich in Minispielen gegeneinander antreten und dort Fässer zertrümmern oder im direkten Kampf Punkte sammeln. Ein innovatives, aber auch schweres Abenteuer, an dem vor allem erfahrene Spieler ihre Freude haben werden.

SASCHA DOWIDAT

STEINIGUNG Manche Gegner bewerft ihr mit Steinen.

MULTIPLAYER Wer die meisten Fässer zerschlägt, gewinnt.

MEIN FAZIT GUT

Sascha Dowidat klettert neuerdings.

Ich war anfangs etwas verdutzt, denn es braucht ein paar Minuten, um das Kontrollschema zu verinnerlichen. Danach läuft *King of Swing* jedoch zu Hochform auf. Die fordernde Kletterei durch die schönen Landschaften macht dank netter Ideen und kleiner Rätsel eine Menge Spaß. Besonders klasse finde ich den Tornado-Level, in dem Donkey Kong in einen Sandsturm gerät und die Windrichtung massiv die Kletterei beeinflusst, wenn ihr zum nächsten Vorsprung springen wollt – denn gegen den Wind ist so etwas gar nicht so einfach. Auch die vielen schön gestalteten Gegner, die eigentlich gar nicht zum Fürchten aussehen und eher knuddelig wirken, können überzeugen. Alle Donkey-Kong-Fans und Freunde guter Geschicklichkeitsspiele werden ihre Freude an diesem Titel haben. Lediglich Einsteiger werden in den später doch hammerharten Levels Probleme bekommen. Letztlich hätte dem Titel noch etwas mehr spielerische Abwechslung sicher sehr gut zu Gesicht gestanden.

TEST

DK: KING OF SWING

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Paon Company
Speichern:	Modul
Sprache:	Deutsch

Internet: **nintendo-europe.de**

Spieler 2	USK-Freigabe Ohne Beschr.
Termin 4. Februar	Preis Ca. € 40,-

- Innovatives Kontrollschema
- Grafisch abwechslungsreich
- Witzige Sounduntermalung
- Auf Dauer etwas wenig Abwechslung

CONTROLLER-CHECK STANDARD

„Einfach zu erlernende Steuerung, die nach wenigen Minuten intuitiv von der Hand geht."

STEUERUNG 83%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
83%	79%	78%	81%

„**Innovatives Geschicklichkeitsspiel** mit tollen Ideen, aber wenig Abwechslung."

TYPISCH Die Animationen sehen einfach klasse aus.

GEWALTIG Für die Gun habt ihr nur begrenzt Munition.

Metal Slug Advance

Die **geniale Jump&Shoot-Serie** gibt es nun erstmals auch auf einer Nintendo-Konsole!

Im Jahr 1996 erschien in den Spielhallen ein Jump & Shoot, das mit grandioser Grafik, witzigen Animationen und einem actiongeladenen Gameplay begeistern konnte. Fast zehn Jahre später ist aus *Metal Slug* ein bekanntes Franchaise mit zahlreichen Umsetzungen für das Neo-Geo, PSone, Saturn, Xbox und neuerdings auch den Game Boy Advance geworden. Im Unterschied zu den anderen Umsetzungen gibt es im neuesten Teil zwei neue Rekruten, Walter und Tyra, die für die PF-Squad in den Kampf geschickt werden. In bekannter Jump&Shoot-Manier ballert ihr euch an einsamen Stränden entlang, durch dunkle Höhlen oder schöne Waldlandschaften. Auf eurer Reise stellen sich euch zahlreiche Gegner in den Weg, meist Soldaten oder Indianer, die gerne auch mal mit Raketenwerfern oder Panzern um sich schießen. Zum Glück hinterlassen alternde Kriegsveteranen nützliche Extras wie Raketenwerfer, Schrotflinten oder Flammenwerfer. Von Zeit zu Zeit besteigt ihr die namensgebenden Slugs: Panzer, Flugzeuge und Roboter mit erhöhter Feuerkraft, gegen die Gegner kaum eine Chance haben. Die Zerstörungsorgie überzeugt mit tollen Bitmap-Grafiken und vielen liebevollen Details und Animationen der Soldaten, während der Sound militärisch-zackig daherkommt. Auch der aus den Vorgängern bekannte, abgedrehte Humor ist in der tragbaren Fassung erhalten geblieben. Wo sonst landet auf einmal mitten im Wald ein U-Boot und eröffnet unvermittelt das Feuer? Es gibt aber auch ein paar neue Ideen. Durch das E-Card-Feature hebt sich *Metal Slug Advance* beispielsweise von den Vorgängern ab. Sammelt auf euren Missionen so viele Karten wie möglich, um damit eure Fähigkeiten zu verbessern. Riesiges Manko: Jedes Mal, wenn ihr das Zeitliche segnet, gehen die Karten verloren – und da *Metal Slug* besonders in den späteren Levels sehr fordernd und schwierig ist, verliert ihr häufig vor dem Missionsende alle Karten. Gott sei Dank stehen euch unendlich viele Continues zur Verfügung. Insgesamt ein tolles Jump & Shoot, an dem nicht nur Actionfans ihre Freude haben werden.

SASCHA DOWIDAT

METAL SLUG Dieser Panzer verträgt nur begrenzt Treffer.

DEPLATZIERT Wie bitte kommt das U-Boot in den Wald?

MEIN FAZIT GUT

Sascha Dowidat dankt Playmore.

Ich liebe diese Serie! *Metal Slug* gehört zu den besten Jump&Shoot-Serien, die jemals erschienen sind. Umso erfreulicher, dass Playmore nun eine GBA-Fassung in den Handel bringt, die den großen Spielhallenbrüdern in nichts nachsteht. Das fast perfekte Gameplay und die tolle grafische Präsentation machen *MS* zu einem Freudenfest für Actionfans. Die vielen Hintergründe sind zwar teilweise aus den Vorgängern bekannt, haben aber nichts von ihrem Charme verloren. Vor allem die vielen kleinen Details und liebevollen Animationen konnten mich überzeugen. Wenn dann noch eine kleine Prise Humor dazukommt, ist der Actionfan fast wunschlos glücklich. Aber eben nur fast. Aufgrund der Sammel-E-Cards ist die Motivation, das Spiel immer mal wieder in den Schacht zu werfen erstaunlich hoch. Durch den hohen Schwierigkeitsgrad kommt aber manchmal Frust auf. Außerdem hätte ein größerer Umfang nichts geschadet. Für GBA-Besitzer gibt es dennoch nur eines: zugreifen!

TEST

METAL SLUG ADVANCE

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Flashpoint
Entwickler:	SNK Playmore
Speichern:	Batterie
Sprache:	Englisch

Internet: **www.flashpoint.de**

Spieler **1**	USK-Freigabe **Ab 12 Jahren**
Termin **Erhältlich**	Preis **Ca. € 40,-**

- ⊕ Geniales Spielprinzip
- ⊕ Grafisch toll umgesetzt
- ⊕ Viele liebevolle Details
- ⊖ Geringer Umfang

CONTROLLER-CHECK STANDARD

„Einfach zu erlernende Steuerung, die auch Anfängern keine Probleme bereitet"

STEUERUNG **83%**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
83%	76%	- %	82%

„Gelungenes **Jump & Shoot mit tollem Oldschool-Gameplay.** Aber knackig schwer!"

IMPORT-NEWS

N-ZONE JAPAN-AKTUELL

Warren Harrod berichtet.

And the winner is ...

Beim 8. Japan Media Arts Festival hat *Wario Ware: Twisted!* (GBA) den Hauptpreis in der Kategorie Unterhaltung gewonnen. Das Festival wird jedes Jahr von der Agency for Culture Affairs veranstaltet und ehrt die kreativsten Arbeiten in den vier Bereichen Kunst, Unterhaltung, Animation und Manga, wobei Computerspiele und computergenerierte Arbeiten unter dem Punkt Unterhaltung aufgeführt werden. Insgesamt wurden dieses Jahr 77 Spiele nominiert. *Wario Ware: Twisted!* hatte die Jury durch den innovativen Rotationssensor überzeugt, der die Bewegungen des Handhelds erfasst und im Spiel verarbeitet. *Pictochat* (Nintendo DS) und *Onimusha 3: Demon Siege* (PS2) erhielten ebenfalls eine Auszeichnung: den Excellence-Preis. Allerdings hatten die Preisrichter auch einige andere Spiele in ihrer Liste: *Killer 7* (GameCube), *Band Brothers* (Nintendo DS) und *Biohazard/Resident Evil 4* (GameCube), *The King of Beetles* (Arcade), *Ninja Gaiden* (Xbox), *Monster Hunter* (PS2), *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* (PS2) und *Graffiti Kingdom* (PS2).

N-ZONE VERKAUFSCHARTS

Japan

NINTENDO GAMECUBE

1. Mario Party 6
2. Naruto 3
3. Donkey Kong Jungle Beat
4. Gundam Vs. Z Gundam
5. Super Robot Battle GC

NINTENDO DS/ GAME BOY ADVANCE

1. Super Mario 64 DS (DS)
2. Touch Made in Wario (DS)
3. Tales of the World (GBA)
4. MegaMan Battle Network 5 (GBA)
5. Pokémon Dash (DS)

Quelle: Media Create, Internet: www.m-create.com

JUMP Superstars

ACTION Konkurrenz für Smash Brothers

Nintendo hat im Dezember auf dem JUMP Festa Event (einer speziellen Show, bei der Mangas, Spiele und Spielzeug, basierend auf Comic-/Anime-Charakteren von Shueisha, präsentiert werden) zum ersten Mal *JUMP Superstars* für den Nintendo DS vorgestellt. Trotz der 24 Spielstationen musste man bis zu 40 Minuten warten, bevor man eine Proberunde wagen konnte. Der 2D-Action-Titel weist starke Ähnlichkeiten mit der *Smash Brothers*-Reihe auf und kann auch mit drei Kumpels gespielt werden. Im Gegensatz zu anderen Nintendo-Titeln findet man im Spiel ausschließlich Anime-Charaktere, die im wöchentlich erscheinenden Comicbuch *Shueisha's Weekly Shonen Jump* heimisch sind. Mit dabei sind unter anderem Son-Goku (*Dragon Ball*), Monkey D. Ruffy (*One Piece*), Naruto (*Naruto*), Boubobo (*Boboboubo-Boubobo*), Kira (*Death-Note*) sowie Charaktere aus *Strawberry 0%* und *Eye Shield 21*. Die Figuren sind mit Basismanövern wie Faustschlägen und Fußtritten sowie ihren jeweiligen Spezial-Attacken ausgestattet. Es geht hauptsächlich darum, die Punkte seiner Gegner durch K. o. oder Ring-outs zu verringern. **(uc)**

Hersteller: Nintendo
Internet: www.nintendo.co.jp
Termin: 2005

ACTION ... steht absolut im Vordergrund.

FESTE DRUFF Spezialangriffe dürfen nicht fehlen.

N-ZONE NEWSTICKER

+++ INSECT KING FÜR GBA Eines der beliebtesten japanischen Arcade-Spiele für Kinder kommt für den GBA. Bald darf man auch unterwegs verschiedene Insekten mit diversen Spezialattacken gegeneinander antreten lassen. **+++ MARIO MACHT GROSSE SPRÜNGE** Electronic Arts bestätigte, dass die GameCube-Version des neuen Basketball-Actionspiels *NBA Street V3* mit den spielbaren Gaststars Mario, Luigi und Peach angereichert wird. **+++ WORLD HOBBY FAIR** Vom 16. Januar bis zum 6. März findet die 21. World Hobby Fair statt. An vier verschiedenen Orten in Japan werden wieder die neuesten Titel für Game Boy Advance, GameCube und Nintendo DS vorgestellt. **+++ WARTEN AUF LINK** Nintendo of America hat das neue GameCube-*Zelda* in seinem 2005-Plan stehen – aber noch ohne genauere Termin- oder Titelangabe. **+++ TRICKFILM-NACHSCHUB** Activi-

Yoshi: Universal Gravitation

JUMP & RUN **Die Handheld-Welt steht Kopf.**

Yoshis neuestes GBA-Abenteuer fällt zweifelsohne in die Kategorie „Extrem abgefahren". Marios grüner Freund kann nämlich durch Rotation des Handhelds beispielsweise Wände emporlaufen. Möchte man auf der linken Seite eine Wand hinaufgehen, neigt man den GBA nach rechts und schon geht Yoshi im wahrsten Sinne des Wortes die Wand hoch. Ermöglicht wird das Ganze durch einen speziellen Sensor im Modul, der die Neigung der Konsole registriert und dementsprechend die Spielfigur dreht. Auf diese Weise und unter Einsatz von Yoshis Standardaktionen müssen viele unterschiedliche Levels gemeistert werden. **(uc)**

Hersteller: Nintendo
Internet: www.nintendo.co.jp
Termin: Erhältlich (Japan)

ROTATION **Neigt man den GBA nach links, so geht Yoshi die Wand hoch.**

Dance Dance Revolution with Mario

GESCHICKLICHKEIT **Casting für Saturday Night Fever 2**

Mario darf das Tanzbein im neuen *Dance Dance Revolution*-Teil schwingen. Der Titel geht aus einer Zusammenarbeit von Konami und Nintendo hervor und wird diesen Sommer erscheinen. Seit 1998 das erste *Dance Dance Revolution* (*DDR*) die Massen begeisterte, sind viele unterschiedliche Versionen für die gängigsten Plattformen erschienen. Allerdings ist die *Mario*-Version mehr als nur ein billiger Klon. Der Titel wird komplett neue Levelhintergründe und spielbare Charaktere enthalten. Ebenso wird dem Spiel eine spezielle Tanzmatte beiliegen. Weiterhin stehen zahlreiche Zweispieler-Modi und eine Auswahl an besonderen Minispielen zur Verfügung, die die Tanzmatte zum Glühen bringen sollen. Detailliertere Informationen sowie die Musiktitel-Liste sind leider noch nicht bekannt. **(uc)**

Hersteller: Konami
Internet: www.konami.co.jp
Termin: Sommer (Japan)

YEAH, BABY! **Multitalent Mario schwingt bald auch das Tanzbein.**

sion macht das offizielle Spiel zum neuen Dreamworks-Animationsfilm *Madagascar* (US-Kinostart im Mai); Versionen für GameCube, GBA und DS sind geplant. +++ **VIDEO- & MP3-PLAYER FÜR GBA SP** Nintendo wird den tragbaren SD-Card Player von Play-Yan veröffentlichen, mit dem das Abspielen von Filmen und MP3s auf dem GBA SP möglich ist. +++ **DS-AUSSICHTEN** Laut Nintendo-Angaben sind weltweit derzeit rund 120 DS-Spiele in Entwicklung. +++ **POKÉMON PARK** Nintendo wird bei der World Expo Fair 2005 in Japan (geöffnet ab dem 18. März) unter anderem einen speziellen *Pokémon*-Erlebnispark mit verschiedenen Attraktionen, einer Showbühne und einem Shop präsentieren. +++ **PUBLISHER-STERBEN** Der Konkurs von Eigner Titus könnte das Aus für die traditionsreiche US-Spielefirma Interplay bedeuten. +++

N-ZONE USA-AKTUELL

Heinrich Lenhardt berichtet.

Für alle Fälle Mario

Ich sehe zwar keine unmittelbaren Auswirkungen auf die Leitzinspolitik der Europäischen Zentralbank, aber die grassierende *Mario*-Inflation gibt dennoch Anlass zur Besorgnis. Das Volk liebt seinen Klempner, Nintendo befriedigt die Nachfrage – allerdings in etwas übereifrigem Maße. Inzwischen häufen sich die Gastauftritte in Spielen, die mit der *Mario*-Kultur eigentlich wenig zu tun haben. Ob als schnurrbärtige Bereicherung der Basketball-Elite in EAs *NBA Street V3* oder als Vortänzer in Konamis GameCube-Version von *Dance Dance Revolution*: Vor Mario gibt es kaum mehr ein Entrinnen. Hätte nur noch gefehlt, dass mir bei *Resident Evil 4* mitten im Kampf gegen mistgabelschwenkende Gruselgestalten ein Typ in roter Latzhose entgegenhüpft, der Fröhlichkeiten mit italienischem Akzent plappert. Aber ernsthaft: So mancher Gastauftritt lässt einen Bezug zu *Mario*-typischen Spieltugenden vermissen. Zu viel des Guten sorgt außerdem für Gewöhnung: Wollen wir wirklich eines Tages angesichts des berühmtesten Konsolenmaskottchens aller Zeiten „Nicht schon wieder!" seufzend die Augen verdrehen? Zum Aufpolieren von Fremdspielen mit etwas Promiglanz ist Mario eigentlich zu schade und kostbar. Der gehört ins allseits bekannte und beliebte Pilz-Königreich, nicht in die NBA. Abwesenheit steigert außerdem die Zuneigung – dann fiebert man umso mehr dem nächsten „richtigen" Spiel mit dem schnauzbärtigen Altstar entgegen.

N-ZONE VERKAUFSCHARTS

USA

NINTENDO GAMECUBE

1 Mario Party 6
2 Metroid Prime 2: Echoes
3 Paper Mario: Thousand-Year Door
4 Mario Power Tennis
5 SpongeBob: The Movie

NINTENDO DS/ GAME BOY ADVANCE

1 Kingdom Hearts: Chain … (GBA)
2 Super Mario 64 DS (DS)
3 The Incredibles (GBA)
4 SpongeBob: The Movie (GBA)
5 Donkey Kong Country 2 (GBA)

IMPORT-NEWS

N-ZONE ERSCHEINUNGSDATEN

Japan

NINTENDO GAMECUBE

Zuletzt erschienen:

Digimon World X	6. Januar
Biohazard 4	27. Januar

Erscheint demnächst:

Puyo Puyo Fever	4. Februar
Star Fox Assault	24. Februar
Bobobouboo Boubobo	17. März
Killer 7	24. März
Golden Gash Tag Battle 2	24. März
Fire Emblem	20. April

GAME BOY ADVANCE

Zuletzt erschienen:

Mario Party Advance	13. Januar

Erscheint demnächst:

Rockman EXE 5	24. Februar

NINTENDO DS

Zuletzt erschienen:

Catch! Touch! Yoshi	27. Januar

Erscheint demnächst:

Another	24. Februar
Meteos	24. Februar
Touch! Kirby	24. März
Yakuman DS	31. März
Egg Monster	März
Goemon	April

USA

NINTENDO GAMECUBE

Zuletzt erschienen:

Resident Evil 4	11. Januar
Virtua Quest	18. Januar

Erscheint demnächst:

NBA Street V3	8. Februar
Starfox Assault	14. Februar
Mortal Kombat: Deception	15. Februar
Robots	22. Februar
Fight Night 2	1. März
MVP Baseball 2005	1. März
FIFA Street	8. März
TimeSplitters Future Perfect	8. März
Donkey Kong Jungle Beat	14. März
Dragon Ball Z Sagas	22. März
Ghost Recon 2	22. März
Splinter Cell: Chaos Theory	29. März

GAME BOY ADVANCE

Zuletzt erschienen:

Banjo Pilot	10. Januar
Legend of Zelda: Minish Cap	10. Januar

Erscheint demnächst:

Racing Gears Advance	8. Februar
Shaman King: Soaring Hawk	8. Februar
Shaman King: Sprinting Wolf	8. Februar
Ace Combat	15. Februar
Yu-Gi-Oh! 7 Trials to Glory	15. Februar
Klonoa 2	22. Februar
Super Army War	22. Februar
MegaMan Anniversary Collection	1. März
Rave Master	1. März
Backyard Baseball 2006	15. März
Wario Ware Twisted	21. März
Mario Party Advance	28. März

NINTENDO DS

Zuletzt erschienen:

Zoo Keeper	17. Januar

Erscheint demnächst:

Wario Ware Touched	14. Februar
Robots	22. Februar
Pokémon Dash	14. März
Yoshi's Touch & Go	14. März
Retro Atari Classics	22. März

AUF UND DAVON Diese Raketen retten eure Welt.

Meteos

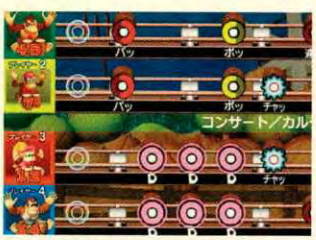
GESCHICKLICHKEIT Interstellares Puzzle-Vergnügen

Bei diesem unkonventionellen Puzzle-Spiel geht es darum, seinen Heimatstern vor heranrasenden Meteoriten des Planeten Meteos zu schützen. Um die sich nähernden Steine ins All zurückzubefördern, fügt man in einem Spielfeld, das stark an *Tetris* erinnert, jeweils drei Blöcke zusammen. Diese verwandeln sich dann in Raketen und schieben alle darüber liegenden Steine in die unendlichen Weiten des Weltalls zurück. Je mehr Blöcke sich über den Raketen befinden, desto mehr Raketen und deren Schubkraft braucht man, um die Last ins All zu schicken. Außerdem darf man sich zusammen mit drei Kumpels als puzzelnder Weltenretter versuchen. **(uc)**

Hersteller: Bandai
Internet: www.bandai.co.jp
Termin: 24. Februar (Japan)

GALAKTISCHE ... neue Rätselkost.

DIE 2. ZUGABE ... ist auf dem Weg.



ALLES BEIM ALTEN Zum Glück!

Donkey Konga 3

GESCHICKLICHKEIT ZUGABE! ZUGABE!

Nintendo hat die Bitten der begeisterten Fans erhört und bringt Teil 3 der Musikspiel-Reihe auf den Markt. Der vollständige Name des Titels lautet *Donkey Konga 3: Tabehoudai! Haru Mogitate 50 Kyoku*. Am überaus erfolgreichen Spielprinzip wird sich mit Sicherheit nichts ändern (zum Glück) – ganz im Gegensatz zur Songliste. Nintendo hat 50 neue Songs angekündigt, was im Vergleich zu den 30 Liedern des zweiten Teils eine immense Steigerung darstellt. Detaillierte Einzelheiten gibt es leider noch nicht, aber wir sind uns sicher, dass der Titel auf der World Hobby Fair vorgestellt wird. **(uc)**

Hersteller: Nintendo
Internet: www.nintendo.co.jp
Termin: Unbekannt

Madagascar

ACTION Tierische Safari-Action

Es ist noch gar nicht lange her, dass Activision *Große Haie – Kleine Fische* auf den GameCube losgelassen hat, da kommt auch schon die nächste Filmumsetzung auf uns zu. Dieses Mal hat sich Activision die Rechte an *Madagascar*, dem neuen Dreamworks-Streifen, gesichert und versorgt alle Plattformen mit einer Umsetzung. Der Spieler übernimmt die Rolle der Film-Hauptcharaktere (des Löwen Alex, des Zebras Marty, des Nilpferds Gloria und der Giraffe Melman) und muss deren unterschiedliche Fähigkeiten clever einsetzen, um die insgesamt elf Levels zu bestehen. Die Aufgaben orientieren sich dabei eng am Film-Abenteuer und kommen oft auch in Form von Minispielen auf den Spieler zu. **(uc)**

Hersteller: Activision
Internet: madagascar-themovie.com
Termin: Mai (USA)

STEPPENFILM Bald auf dem GameCube.

BEKANNT ... sind auch die Figuren.

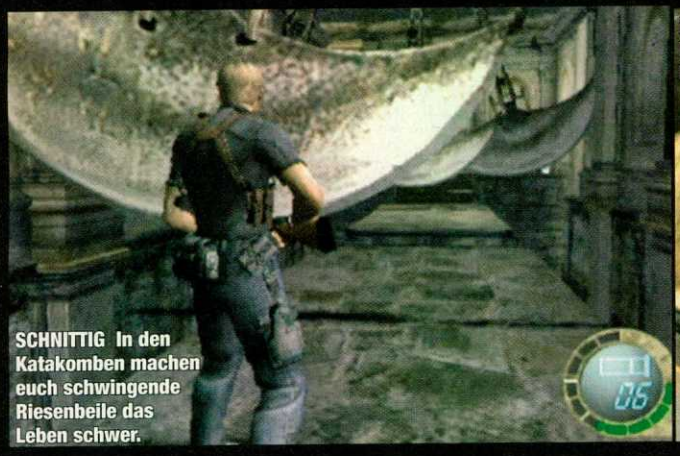
HELFENDE HAND Mit einem Druck auf die A-Taste befreien wir Ashley aus der Falle.

MALERISCH Leon und Ashley überbrücken eine längere Strecke in einer sehr komfortablen Lore.

Resident Evil 4

Erschreckend gut: Capcom tischt uns das beste Survival-Horror-Spiel aller Zeiten auf!

Ich schreite durch Abwasserkanäle unter dem Schloss, die Schrotflinte im Anschlag. Es ist kalt, von irgendwoher pfeift der Wind durch die Gemäuer. An den Wänden sorgen funzelige Öllampen für ein wenig Licht in den Katakomben. Von der Decke tropft Wasser hallend in das Gewässer zu meinen Füssen. „Was für eine Brühe!", denke ich mir. Nebelschwaden ziehen durch die Kanäle und erschweren die Sicht. Von hinten tönt plötzlich ein dumpfes Grollen. Erschrocken fahre ich herum – es ist nichts zu sehen. Kaum habe ich mich wieder nach vorne gedreht, um vorsichtig weiterzugehen, springt unter lautem Schreien ein mannshohes Insekt von der Decke und landet mit einem lauten Platschen im Wasser. An den Enden der vorderen Beine befinden sich messerscharfe Krallen, die mit einem schnappenden Geräusch auf- und zuklappen. Der Rücken des Viehs ist widerlich behaart und seine glühenden Facettenaugen starren mich angsteinflößend an. Der Sabber läuft dem ausgehungerten Tier aus dem Maul, spitze, lange Zähne kommen zum Vorschein. Es kommt immer näher, noch ein, zwei Schritte, dann wird es mich packen – ich bin vor Schreck wie gelähmt. Endlich erwache ich aus meiner Lethargie und ballere sechsmal mit der Schrotflinte auf das Monster. Die Schüsse hallen lange in den Tunneln nach und grünes Blut ergießt sich ins Wasser, als das Biest unter lautem Schreien dahinscheidet. Ich seufze erleichtert auf, doch dann taucht noch eines von diesen Viechern vor mir auf. Dieses Mal zögere ich nicht so lange und feuere sofort! Mit Hochgenuss



SCHNITTIG In den Katakomben machen euch schwingende Riesenbeile das Leben schwer.

HEILIGS BLECHLE Diesem Priester müssen wir das Ungeziefer austreiben.

INFO DIE WAFFEN

Feuer frei!

Beim Waffenhändler kauft ihr die Ausrüstung für euer Abenteuer. Hier könnt ihr auch gefundene Gegenstände verscherbeln oder bereits erhaltene Waffen aufrüsten. Hier seht ihr einige Waffen aus dem Spiel:

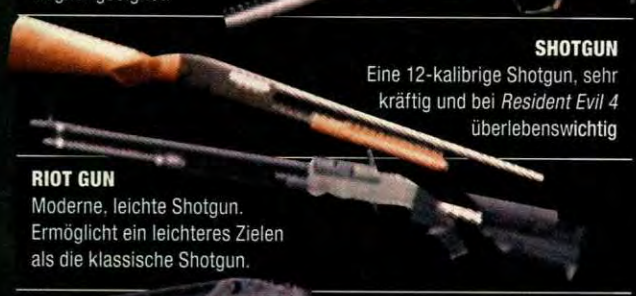
HANDGUN
Eure Standardwaffe nutzt 9-mm-Pistolenkugeln.

RED9
Stärker als die Standardwaffe, benötigt ebenfalls 9-mm-Geschosse

PUNISHER
Kräftige Handfeuerwaffe, durchschlägt zwei Feinde, benötigt 9-mm-Geschosse.

BLACKTAIL
Kleine, handliche Handfeuerwaffe mit 9-mm-Geschossen

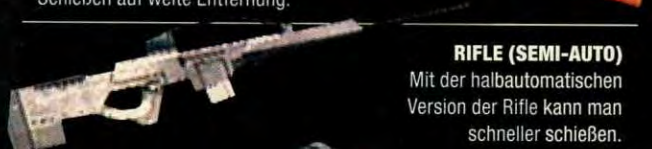
BROKEN BUTTERFLY
Sehr kräftiger.45-Magnum-Revolver. Auch für starke Gegner geeignet.



SHOTGUN
Eine 12-kalibrige Shotgun, sehr kräftig und bei *Resident Evil 4* überlebenswichtig

RIOT GUN
Moderne, leichte Shotgun. Ermöglicht ein leichteres Zielen als die klassische Shotgun.

STRIKER
Eine weitere Shotgun, ermöglicht schnelleres Schießen als mit den anderen beiden Waffen



RIFLE
Eine .223-Kaliber, ermöglicht das Schießen auf weite Entfernung.

RIFLE (SEMI-AUTO)
Mit der halbautomatischen Version der Rifle kann man schneller schießen.

TMP
Vollautomatische Maschinenpistole, benötigt eigene 9-mm-Munition.

MINE THROWER
Feuert Haftminen auf das Zielobjekt, die nach wenigen Sekunden explodieren.

RAKETENWERFER
Richtet mit Raketen enormen Schaden beim Zielobjekt an. Nur ein Schuss möglich.

BRILLANT Die Ausleuchtung der Räume durch die glühende Lava sieht fantastisch aus.

PRAKTISCH Mit dem Sniper-Gewehr nehmt ihr weit entfernte Gegner aufs Korn. Genial, wie sich das Zielfernrohr erst scharf stellt.

registriere ich zwei Volltreffer, als meine Schrotflinte mit einem leisen „Klack, klack" den Dienst versagt. Verdammt, die Munition ist alle – ausgerechnet jetzt! Das angeschlagene Insekt brüllt vor Wut und Schmerzen laut auf und stürmt blind auf mich zu. In Gedanken sehe ich das Monster seine Krallen und Zähne schon in meinen Leib schlagen, gerade noch rechtzeitig krame ich die 9-mm-Handfeuerwaffe aus der Tasche hervor und schicke das Monster mit drei gezielten Schüssen in die Hölle zurück, aus der es gekommen ist.

BOMBASTISCHE PRÄSENTATION

Resident Evil 4 wird euch gefangen nehmen und erst wieder loslassen, wenn ihr es durchgespielt habt. Als Leon S. Kennedy, der Held des zweiten *Resident Evil*-Abenteuers, der mittlerweile zum US-Geheimagenten aufgestiegen ist, macht ihr euch in einem Dorf in Osteuropa auf die Suche nach der entführten Tochter des US-Präsidenten. Dabei habt ihr es mit einem neuen Feind zu tun, denn die Umbrella Corporation, euer Gegner in den vergangenen *Resident Evil*-Spielen, existiert nicht mehr. Nachdem der T-Virus in Racoon City freigesetzt worden war und die Bevölkerung in Zombies verwandelt hatte, machte die US-Regierung die Stadt dem Erdboden gleich und beendete alle Beziehungen zur Umbrella Corporation. Die Aktien von Umbrella wanderten in den Keller, das Unternehmen war bankrott und Geschichte. Gegen wen ihr in *Resident Evil 4* kämpft, verraten wir nicht, denn der Reiz von Capcoms Horrorschocker besteht unter anderem in der mysteriösen Geschichte.

Klotzen, nicht kleckern – so lautete wohl die Devise von Capcom bei der Entwicklung von *Resident Evil 4*. Capcom verpasste dem angestaubten Gameplay der vorangegangenen Teile eine erfreuliche Frischzellenkur. Die mit High-End-PCs vorgerenderten Zwischensequenzen und Räume wichen einer beeindruckenden Echtzeit-Grafik-Engine. Die bombastisch präsentierten Zwischensequenzen laufen in Spielgrafik und sehen dabei trotzdem hervorragend aus. Sie sind rasant geschnitten und glänzen mit Zeitlupeneffekten und Unschärfen wie aus einem Hollywoodfilm. Die Charaktermodelle sind unglaublich detailliert, kein bisschen kantig und verfügen über eine ausgefeilte Gesichtsmimik. Die Mundwinkel bewegen sich synchron zu den Stimmen. Die eigentliche Spielgrafik steht dem in nichts nach. Exzellente Lichteffekte, wabernder Nebel, eine der besten Wasserdarstellungen auf dem GameCube, ein flüssiger Bildaufbau sowie abwechslungsreiche und

Der Spielablauf

In diesem Extrakasten wollen wir euch aus der Sicht von Leon einen Abschnitt aus der Anfangsphase von Resident Evil 4 im Schnelldurchlauf schildern, damit ihr ein erstes Gefühl für das Gameplay bekommt. Viel Zeit zum Luftholen bleibt euch beim Spielen nicht!

1 Wir durchqueren das Dorf zum angestrebten Zielpunkt. Es gewittert, der Regen durchnässt Ashleys und meine Klamotten. Unfreundliche Dorfbewohner stellen sich uns in den Weg.

2 Wir haben das Dorf hinter uns gelassen und leben noch. Beim Waffenhändler decken wir uns mit neuen Waffen und Erste-Hilfe-Sprays ein. Leider ist unser Geld etwas knapp.

3 Unsere Kollegin Hunnigan hält uns per Funk auf dem Laufenden. Leider hat sie keine guten Neuigkeiten für uns. Wir sollen aber weiter zum Zielpunkt vorrücken.

4 Wir überqueren gerade eine Brücke, als ein ganzer Haufen sehr wütender Dorfbewohner mit Fackeln und Sicheln auftaucht. Schnell suchen wir Schutz in einer alten Hütte.

5 Überraschenderweise treffen wir in der Hütte auf Louis. Der mysteriöse Unbekannte, dem ich schon vorher begegnet bin, reißt einige schlüpfrige Witze über die Figur von Ashley.

6 Wir haben uns in der Hütte verbarrikadiert und Schränke vor die Fenster geschoben. Der schieren Gewalt der Dorfbewohner haben wir aber nichts entgegenzusetzen.

7 Wir haben uns in den ersten Stock zurückgezogen, die Dorfbewohner stellen Leitern an die Fenster. Panik! Die Munition geht zur Neige und wir haben keine Kräuter mehr.

8 Glück gehabt! Gerade noch rechtzeitig ziehen sich die Dorfbewohner zurück. Die Hütte ist total zerstört und gleicht einem Trümmerfeld. Der nächste Speicherpunkt ist erreicht.

---

enorm detaillierte Schauplätze katapultieren Resident Evil 4 gemeinsam mit Metroid Prime 2: Echoes an die Spitze der GC-Grafikcharts. Hinzu kommt, dass das ganze Spiel wie aus einem Guss wirkt, da es keinen Stilbruch zwischen Videos und Spielgrafik gibt. Die Akustik ist gleichermaßen hervorragend. Realistische Soundeffekte wie das Krächzen von Krähen, das Hauchen des Windes oder Wassergeplätscher tragen ihren Teil zur Atmosphäre bei. Auch die Musik wird geschickt zum Spannungsaufbau eingesetzt. So begleiten euch in einigen Abschnitten nur die Soundeffekte, bis plötzlich die Musik einsetzt, wenn Feinde in der Nähe sind. Die Stimmen der Synchronsprecher passen wie die Faust aufs Auge und die Geräusche der zahlreichen Kreaturen jagen euch einen Schauer über den Rücken. Wer eine Dolby-Pro-Logic-II-Anlage sein Eigen nennt, sollte diese für Resident Evil 4 unbedingt an den GameCube anschließen, denn die Qualität ist wirklich exzellent.

SCHOCKIEREND

Capcom hat auch das eigentliche Gameplay überarbeitet. So betrachtet ihr das Spielgeschehen neuerdings aus einer dynamischen, direkt hinter dem Spielcharakter positionierten Kameraperspektive anstatt wie bei den meisten Vorgängern aus starren, vorgegebenen Kamerawinkeln. Der Vorteil ist, dass man sich dadurch mehr in das Geschehen einbezogen fühlt, da man das Gefühl hat, direkt neben dem Spielcharakter zu stehen. Außerdem gibt es nun keine unfairen Situationen mehr wie früher, wenn ein Gegner genau zwischen zwei Kamerawinkeln positioniert war. Die Steuerung hat sich im

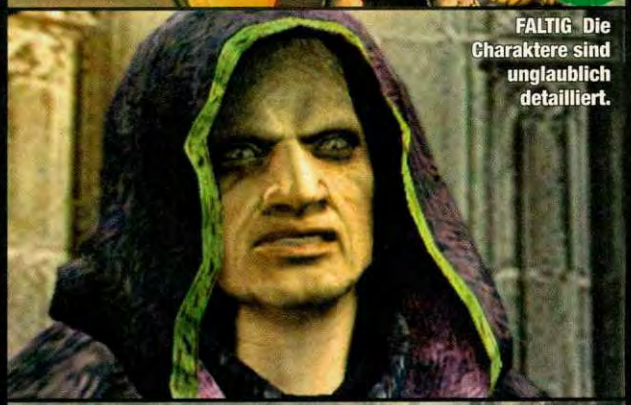
VERDAMMT Die mit Pfeilen gespickte Decke kommt uns entgegen und der Ausgang ist versperrt.

EXPRESS-LIFT Vorsicht, ihr werdet auch auf der Seilbahn attackiert.

PRAKTISCH Ein Schuss auf die Kutsche mit den explosiven Fässern und die Feinde sind Geschichte.

Vergleich zu den Vorgängern nicht entscheidend geändert. Mit dem Analogstick steuert ihr Leon, der B-Knopf dient zum Rennen, A zum Feuern und Ausführen von Aktionen, mit Y ruft ihr das Inventar auf, mit R zielt ihr und mit L zückt ihr das Messer, um Kisten oder Fässer zu zerstören und nach Extras zu durchsuchen. Zwar wurde die Steuerung bei den vorangegangenen Teilen kritisiert, aufgrund des veränderten Blickwinkels passt sie aber perfekt zu Resident Evil 4. Neu ist, dass ihr mit dem A-Knopf situationsabhängig reagieren könnt. So könnt ihr beispielsweise Ashley aus einer Falle befreien oder Leitern umstoßen, die Gegner an Häuser gestellt haben, um durch die Fenster das Gebäude zu entern. Wie wir bereits mehrmals berichtet haben, wurde das Gameplay deutlich actionreicher gestaltet. Das Spiel läuft wesentlich schneller ab und man bekommt erheblich mehr Gegner vor die Flinte. Da die Umbrella-Corporation in Resident Evil 4 nicht mehr existiert, gibt es nun keine Zombies mehr. Allerdings ist etwas anderes Schreckliches mit den Bewohnern des Dorfes passiert, in dem ihr die Präsidententochter sucht. Was das ist, werden wir jedoch nicht verraten – allerdings verhalten sich einige Feinde ähnlich wie Zombies. Besonders intelligent sind sie nicht, sie weichen aber gelegentlich euren Schüssen aus, schmeißen mit Sensen nach euch oder attackieren euch mit Armbrüsten oder Granaten. Einzelne Gegner stellen selten eine Gefahr dar, meist tauchen die Feinde aber in Rudeln auf – spektakuläre Massenschlachten stehen auf der Tagesordnung. Glücklicherweise hinterlassen vernichtete Gegner Munition, Gold, Kräuter und wichtige Gegenstände. Während die Kräuter dieselbe heilende Funktion wie in den Vorgängern besitzen, benötigt ihr das neu hinzugekommene Gold, um euch bei Waffenhändlern mit der richtigen Ausstattung einzudecken. Neben verschiedenen Handfeuerwaffen erhaltet ihr hier auch Sniper-Gewehre, Schrotflinten sowie Minen- oder Raketenwerfer. Beim Waffenhändler könnt ihr zudem bereits gekaufte Ware aufrüsten. Anders als bei den bisherigen Resident Evil-Spielen krebst ihr bei Resident Evil 4 nicht immer mit einem Minimum an Munition herum. Zwar müsst ihr eure Waffen taktisch einsetzen, sodass ihr für die großen Gegner auch noch Munition für großkalibrige Waffen habt, allerdings habt ihr meist genauso viel Munition, dass es Spaß macht, zu spielen. Unterhaltsam sind vor allem die zahlreichen Bosskämpfe, bei denen ihr es mit teilweise gigantischen

FINSTERER GESELLE Der Morgenstern könnte euch ernsthaften Schaden zufügen. Schaltet den Gegner besser schnell aus.



FALTIG Die Charaktere sind unglaublich detailliert.

EXPLOSIV Eine Granate lässt die Gegner durch die Luft fliegen.

Der kleine Horrorladen

Im Rahmen der Veröffentlichung von *Resident Evil 4* in Nordamerika brachte Capcom eine limitierte „Making of"-DVD unters Volk, die Einblicke in die Entstehung des brillanten Grusel-Actionspiels gibt. Wir fassen die wesentlichen Ergebnisse dieser Videoreportage zusammen.

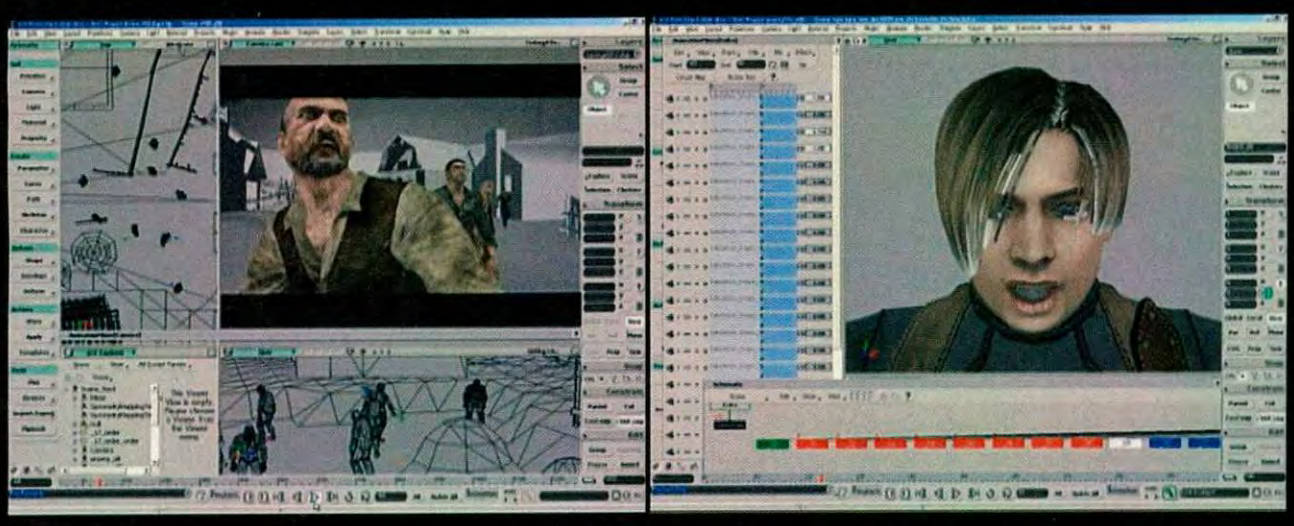
Nur damit Sie wissen, an wen Sie das Glückwunschtelegramm mit Schmuckblatt für das revolutionäre Revival von *Resident Evil* schicken sollen: Produzent Hiroyuki Kobayashi outet sich als Umstürzler, der forsch zur Kettensäge griff, um alte Serienzöpfe abzuschneiden. Im Rahmen von Capcoms „Making of"-Videodokumentation rekapituliert Kobayashi: „Ich habe in der Vergangenheit an mehreren Resident Evil-Titeln mitgearbeitet. Ganz ehrlich, ich finde, dass die Serie dieselbe Masche, dasselbe Gameplay jedes Mal recycelt hat. Die Spieleschöpfer wurden der Sache allmählich überdrüssig und viele Leute wanderten zu anderen Projekten ab. Also sprach ich mit Shinji Mikami, dem Director der Serie. Wir diskutierten, wie wir sie umgestalten könnten, um die alten Fans zurückzugewinnen und gleichzeitig neue Spieler zu begeistern."

Als einer der kniffligeren Knackpunkte im Laufe der Produktion erwies sich der Betrachterwinkel. Hiroyuki Kobayashi erklärt, wie es zu der „Dicht hinter Leons Schulter"-Ansicht kam: „Bei der neuen Kamera gab es viel Rumprobiererei, um zu sehen, wie weit vom Charakter entfernt sie am besten sein sollte. Wir haben auch ein Letterbox-Format für bestimmte Szenen gewählt, um die Perspektive dramatischer zu machen. Nah am Charakter dran zu sein sorgt dafür, dass du dich wirklich wie im Spiel fühlst. Mit einem eingeschränkten Sichtfeld gibt es außerdem mehr Spannung."

Der leitende Charakter-Designer Masaki Yamanaka äußert sich zum neuen Look des Helden Leon: „Im Vergleich zum indizierten 2. Teil arbeiten wir mit viel mehr neuen Story-Elementen. Leon ist jetzt erfahrener, also machten wir ihn ein wenig taffer als früher, um das rüberzubringen. Gleichzeitig sollte er cool bleiben, deshalb haben wir ihn nicht zu sehr aufgemotzt." Yamanaka verrät auch, wie das Entwicklungsteam auf den Kettensägen-Dörfler kam. Dessen Fähigkeit, mit einem einzigen fachmännischen Schnitt Leon einen Kopf kürzer zu machen, sorgt beim Spieler schon für Angstzustände, wenn das verhängnisvolle Motorröhren in der Ferne vernehmbar ist. „Wir waren mit den Dorfbewohnern zufrieden, die waren sehr gruselig. Um ihnen noch ein bisschen Würze zu geben, überlegten wir, eine große Waffe hinzuzufügen, etwas wirklich Eindrucksvolles. Daraus entstand die Idee mit der Kettensäge."

Wesentlichen Anteil an der grafischen Glanzleistung haben realistische Bewegungen der Charaktere – bis hin zu den Gesichtszügen in Zwischensequenzen. Der dafür verantwortliche Künstler Yoshiaki Hirabayashi: „Wir experimentierten diesmal mit einem neuen Motion-Capturing-System, bei dem anspruchsvollere Kameras eingesetzt wurden. Das Resultat sind qualitativ hochwertigere Animationen. Diese Technik zeichnet freilich nur Körperbewegungen auf, nicht das Gesicht. Die Mimik der Charaktere wurde deshalb für jede Szene von Hand gemacht. Dadurch waren wir in der Lage, einige tolle Resultate zu erzielen."

Die Änderungen bei Spielablauf, Steuerung und Grafik sind so gravierend, dass man fast schon den Eindruck hat, dass der Name *Resident Evil* Altlastcharakter bekommen hat. Auch wer die Vorgänger zu frustrierend und umständlich fand, möge dem Neuling eine Chance geben, beteuert Produzent Hiroyuki Kobayashi: „Das ist ein völlig neues *Resident Evil.*" Und das ist kein Marketing-Gewäsch, mit dem vierten Teil hat sich die Serie wirklich erheblich geändert – und das absolut zu ihrem Vorteil.



BOMBASTGRAFIK Glaubt es ruhig, diese Grafik ist in Echtzeit berechnet!

Kreaturen aufnehmt, die ihr immer mit einer bestimmten Taktik besiegen müsst. Hier besticht nicht nur die grafische Gestaltung der Monster, sondern auch die beeindruckende Präsentation und der stets flüssige Grafikaufbau.

NICHTS FÜR KINDER

Komplett neu ist auch das Inventar. Beim Waffenhändler könnt ihr drei verschieden große Ablagen kaufen, in die ihr eure Gegenstände legen könnt. Jeder Gegenstand nimmt einen bestimmten Platz in der Ablage in Anspruch. So ist beispielsweise ein Raketenwerfer natürlich deutlich größer als eine Handfeuerwaffe. Capcom hat auch das Speichersystem überarbeitet. Die Schreibmaschinen, an denen ihr den Spielstand speichern könnt, gibt es zwar nach wie vor, allerdings benötigt ihr nun keine knapp bemessenen Farbbänder mehr, um euren Fortschritt zu sichern. Stattdessen könnt ihr so oft speichern, wie ihr möchtet. Die Schreibmaschinen sind gut platziert, sodass kein Frust aufkommt, wenn euer Spielcharakter mal sterben sollte. Hinzu kommt, dass ihr das Spiel automatisch an gut gesetzten Rücksetzpunkten beginnt, sobald ihr ein Leben verloren habt. Resident Evil 4 punktet zudem in einem weiteren Bereich. Der Umfang ist erheblich größer als bei den bisherigen Resident Evil-Spielen. 15 bis 20 Stunden solltet ihr auf jeden Fall einplanen, ungeübte Spieler brauchen sogar noch länger. Hinzu kommt, dass Resident Evil 4 kein leichtes Spiel ist. Einige Abschnitte haben es wirklich in sich und sind knackig schwer, jedoch niemals unfair. Capcom hat mit Resident Evil 4 die Erwartungen mehr als erfüllt und liefert nicht nur das beste Survival-Horror-Spiel aller Zeiten, sondern eines der besten Spiele der aktuellen Konsolengeneration ab. Capcom hat bereits eine 18er-Freigabe für Resident Evil 4 erhalten. Wer dieses Alter bereits erreicht hat, sollte Resident Evil 4 auf jeden Fall in seine GameCube-Sammlung aufnehmen.

FABIAN SLUGA

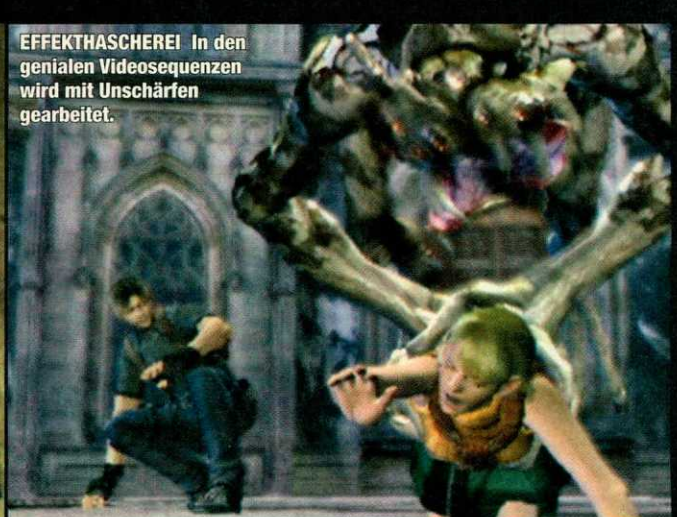
MEIN FAZIT **SUPER**

Fabian Sluga

Vermisst die Zombies nicht.

Resident Evil 4 wird als einer der besten Titel dieser Konsolengeneration in die Geschichte eingehen. Natürlich nörgeln kleinkarierte Kritiker darüber, dass man nicht seitwärts gehen kann und dass es ab und zu Clipping-Fehler gibt. Aber hey, welches Spiel ist schon perfekt? Capcom hat mit Resident Evil 4 so viel richtig gemacht und eine eine dermaßen dichte Atmosphäre erzeugt, wie ich es in einem Videospiel bisher selten erlebt habe. Und ich kann mir kaum vorstellen, dass Resident Evil 4 in dieser Qualität auf der PlayStation 2 realisierbar ist.

NETT Ein kleines Verschiebe-Puzzle. Die Rätsel im Spiel lockern ein wenig den Spielablauf ab, sind aber insgesamt nicht der Rede wert.



EFFEKTHASCHEREI In den genialen Videosequenzen wird mit Unschärfen gearbeitet.

Das ultimative Horror-Abenteuer!

In unserem Detail-Check könnt ihr nachlesen, welche Unterschiede und Gemeinsamkeiten es mit dem *Resident Evil*-Remake sowie *Resident Evil Zero* gibt.

RESIDENT EVIL 4

GAMEPLAY ★★★★★

STEUERUNG: Von der Tastenbelegung sehr ähnlich zu den Vorgängern. Durch die neue Perspektive ist die Steuerung aber wesentlich eingängiger.
UMFANG: Sehr gut. Man benötigt im Schnitt 15-20 Stunden zum Durchspielen von *Resident Evil 4*.
WAFFENHÄNDLER: Ja. Hier deckt ihr euch mit mächtigen Knarren ein.
INVENTAR: Kisten gibt es nicht mehr. Ihr tragt eine begrenzte Anzahl Gegenstände immer mit euch. Ihr habt aber mehr Platz als früher und könnt mehr Platz beim Händler kaufen. Wichtige Sachen werden in separaten Listen geführt und können nicht weggeschmissen werden.
CHARAKTERE: Zwei, man kann aber nicht wechseln. In einigen Abschnitten steuert man automatisch den zweiten Charakter. Leon kann Ashley auf Knopfdruck Anweisungen geben wie z. B. sich zu verstecken.
SPEICHERN: Es wird an Schreibmaschinen gespeichert. Man kann aber so oft speichern, wie man will, da es keine Farbbänder mehr gibt.

TECHNIK ★★★★★

PRÄSENTATION: Einfach bombastisch. Geniale Zwischensequenzen in Spielgrafik erinnern an einen Hollywood-Film. Spannend und schockierend!
GRAFIK: Unglaublich detaillierte Grafik, die gerenderte Zwischensequenzen nicht vermissen lässt.
SOUND: Fantastischer Pro-Logic-II-Surround-Sound.
LADEZEITEN: Quasi nicht vorhanden.

MOTIVATIONSKURVE

1 Fantastisch. Man ist sofort von der genialen Atmosphäre gefesselt.

2 Man hat sich ein wenig an die andauernde Spannung gewöhnt.

3 Fette Zwischensequenzen und dicke Gegner überraschen laufend.

4 Die Geschichte bleibt bis zum Schluss unglaublich spannend.

GESAMTWERTUNG ★★★★★

RESIDENT EVIL (REMAKE)

GAMEPLAY ★★★★½

STEUERUNG: Die Tastenbelegung ist okay, der Spielcharakter lässt sich durch die Perspektive aber eher wie ein Auto durch die Levels navigieren.
UMFANG: Eher mittelprächtig. Nach 8 Stunden können geübte Spieler den Abspann bereits sehen.
WAFFENHÄNDLER: Nein. Waffen findet ihr hier im Spielverlauf.
INVENTAR: Gegenstände, die nicht ins Inventar passen, werden in Kisten abgelegt. Etwas umständlich, wenn man wichtige Gegenstände in die Kiste gelegt hat. Braucht man beispielsweise eine bestimmte Waffe, welche in der Kiste liegt, muss man sein Equipment erst wieder abholen.
CHARAKTERE: Es ist nur ein Charakter spielbar
SPEICHERN: Es wird an Schreibmaschinen gespeichert. Allerdings benötigt ihr in den Abschnitten ausliegende Farbbänder zum Speichern.

TECHNIK ★★★★½

PRÄSENTATION: Die Zwischensequenzen sind gerendert. Sie sehen sehr gut aus, sind aber nicht so zahlreich wie in Teil 4.
GRAFIK: Die Render-Hintergründe sehen zwar klasse aus, lassen aber die geniale Dynamik des 4. Teils vermissen.
SOUND: Insgesamt gut und stimmungsvoll, aber leider nur in Stereo.
LADEZEITEN: Deutlich spürbar.

MOTIVATIONSKURVE

1 Man ist von der tollen Grafik geplättet und die Begeisterung ist groß.

2 Einige Rätsel und Gegner fordern ihren Tribut. Nicht immer leicht.

3 Die Spannung stimmt, die ständige Munitionsknappheit nervt.

4 Was? Schon durch? Das Spielvergnügen endet viel zu schnell.

GESAMTWERTUNG ★★★★½

RESIDENT EVIL ZERO

GAMEPLAY ★★★★½

STEUERUNG: Die Tastenbelegung ist okay, der Spielcharakter lässt sich durch die Perspektive aber eher wie ein Auto durch die Levels navigieren.
UMFANG: Eher mittelprächtig. Kein Unterschied zum *Resident Evil*-Remake. Nach 8 Stunden ist Schluss.
WAFFENHÄNDLER: Nein. Waffen findet ihr hier im Spielverlauf.
INVENTAR: Gegenstände, die nicht ins Inventar passen, können immer und überall abgelegt werden. Etwas umständlich, wenn man wichtige Gegenstände verlegt oder weggeschmissen hat. So kann es passieren, dass man meilenweit durch die Levels zurücklaufen muss.
CHARAKTERE: Zwei, man kann jederzeit zwischen beiden Charakteren wechseln. Manchmal braucht man beide Charaktere, um Rätsel zu lösen. Nett, dumm ist es nur, wenn der andere Charakter wichtige Gegenstände trägt.
SPEICHERN: Es wird an Schreibmaschinen gespeichert. Allerdings benötigt ihr in den Abschnitten ausliegende Farbbänder zum Speichern.

TECHNIK ★★★★½

PRÄSENTATION: Die Zwischensequenzen sind gerendert. Sie sehen fantastisch aus, sind aber nicht so zahlreich wie in Teil 4.
GRAFIK: Die Render-Hintergründe sehen einen Tick besser aus, als beim Remake. Die Dynamik fehlt aber auch.
SOUND: Identisch zum *Resident Evil*-Remake. Gut, aber in Stereo.
LADEZEITEN: Länger, als beim Remake.

MOTIVATIONSKURVE

1 Die tolle Präsentation haut einen aus den Socken.

2 Ihr kämpft gelegentlich mit der Steuerung, das Spiel ist spannend.

3 Zu wenig Munition, wichtige Waffen weggeschmissen. Frustig.

4 Auch hier endet das eigentlich tolle Vergnügen viel zu schnell.

GESAMTWERTUNG ★★★★½

Fazit: Das Remake von *Resident Evil* sowie *Resident Evil Zero* sind gute Spiele, im direkten Vergleich mit *Resident Evil 4* wirken sie aber angestaubt. Über die hierzulande indizierten und nur im europäischen Ausland erhältlichen weiteren Teile der Serie dürfen wir nicht berichten.

MEIN FAZIT SUPER

Heinrich Lenhardt findet's erschreckend gut.

Normalerweise ist es etwas irre, schon im Februar von einem „Spiel des Jahres" zu reden. Aber was ist an *Resident Evil 4* schon normal? Grafik und Sound sind so außergewöhnlich, dass ich verwundert meinen GameCube abklopfe: „Wow, Kleiner, was du so alles draufhast …" Dass ich noch um halb drei in der Nacht adrenalingesättigt und wild fluchend ganze Schrotflintenladungen in irre Kultisten pumpe, liegt letztendlich am fantastischen Gameplay. Der Spielablauf ist eine Aneinanderreihung von haarsträubenden Höhepunkten: aufwühlend, mitreißend, erfreulich abwechslungs- und umfangreich. Mit der teilweise unausgewogenen Inszenierung der Vorgänger hat das alles nicht mehr viel zu tun. *Resident Evil 4* ist eine eigenständige, zeitgemäße Action-Großartigkeit, die kein ehrbarer (volljähriger) Spieler verpassen sollte.

IMPORT-TEST

RESIDENT EVIL 4

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Capcom
Speichern:	9+ Blöcke
Video:	16:9
Audio:	Dolby Pro Logic II

Internet: **www.residentevil4.com**

Spieler **1**	Sprache **Englisch**
Europa-Termin **18. März**	Störfaktor Sprache **Gering**

- ⊕ Geniale Atmosphäre
- ⊕ Beeindruckende Technik
- ⊕ Großer Umfang
- ⊕ Tolle Spielbarkeit

CONTROLLER-CHECK STANDARD

„Kaum verändert im Vergleich zu den Vorgängern, passt die Steuerung in der 3D-Ansicht perfekt."

STEUERUNG **88%**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
93%	93%	- %	**95%**

IMPORT USA

„Opulentes Meisterwerk, das das Maximum aus dem GameCube herauskitzelt. Einfach genial!"

Daigasso! Band Brothers

IMPORT TEST

Das erste Musikspiel für den DS. Coole Jam-Session und ein riesiger Mehrspielerspaß.

In Japan ticken die Uhren ein wenig anders und dort sind Musikspiele so beliebt wie hierzulande Fußball. *Daigasso!* erscheint nun als erstes Musikspiel für den DS. Als aufstrebender Nachwuchsmusiker kämpft ihr um einen Plattenvertrag und nehmt später ganze Alben auf. Nachdem ihr euch die mitgelieferten Kopfhörer ins Ohr gestöpselt habt, legt ihr auch gleich im Practice-Mode los. Auf dem oberen Bildschirm spielt die Musik in Form von Symbolen. Anfangs reicht es aus, Buttons oder das Steuerkreuz zu drücken, während in den späteren Levels fast alle Tasten des DS (inklusive L und R) bearbeitet werden müssen. Bei lang gezogenen Symbolen solltet ihr die Taste auch mal ein paar Sekunden drücken und beim Touch-Symbol gilt es, die Hände auf den unteren Screen zu legen. Da auf dem oberen Bildschirm auch die Symbole für die nächsten Reihen angezeigt werden, behaltet ihr stets den Überblick und könnt euch gezielt vorbereiten. Das ist auch bitter nötig, denn spätestens im Hard-Modus wird es richtig schwer. Insgesamt stehen euch 35 Lieder zur Auswahl, angefangen von englischen Volksliedern über Gospels bin hin zu Rockstücken wie „Smoke on the Water", J-Pop, TV-Spots und typischen Nintendo-Themen. Für jedes Lied stehen euch meist acht verschiedene Instrumente zur Verfügung. Diese sind im Einzelspieler-Modus frei anwählbar, im Multiplayer-Modus dürft ihr dagegen mit einem einzelnen Modul bis zu acht Freunde zusammentrommeln und jeder spielt ein anderes Instrument: Xylophon, Drums, Gitarre usw. Hat jeder ein Modul, so dürfen sogar noch mehr Spieler mitjammen. Wer möchte, kann sogar eigene Melodien ins Mikrofon pfeifen und diese dann im Editor bearbeiten. *Daigasso!* zeigt, wie man Musikspiele auf dem DS umsetzen kann, und beschert allen Musikfans eine gelungene Jam-Session.

SASCHA DOWIDAT

MEIN FAZIT **SEHR GUT**

Sascha Dowidat spielt am liebsten Xylophon.

Daigasso! spielt sich klasse! Das Gameplay ist durchdacht und die beiden Bildschirme des DS werden gut genutzt, wenngleich der Touchscreen eher selten zum Einsatz kommt. Das Faszinierende sind die vielen Musikstücke. Spätestens im Amateur-Modus müsst ihr euch so konzentrieren, dass ihr euch fast in Trance spielt und alles um euch herum vergesst. Besonders genial ist der Mehrspieler-Modus: Mit bis zu acht Spielern gleichzeitig läuft *Daigasso!* zur Höchstform auf. Witzige Ideen bringen den Spieler zum Schmunzeln. Beispielsweise unterzeichnet ihr nach dem Probeauftritt im Plattenstudio euren ersten Plattenvertrag. Und das macht ihr womit? Richtig, mit dem Stylus setzt ihr eure persönliche Signatur unter den Vertrag! Solche kleinen Ideen tragen hervorragend zur Spielatmosphäre bei. Wer schon mit Musikspielen wie *Pop & Music* seine helle Freude hatte, ist hier allerbestens aufgehoben.

ÜBERSICHTLICH Unten werden Combos und Fehler angezeigt.

DRÜCKEN Wechselt schnell zwischen Touchpad und Buttons.

GUTES TIMING Punktgenaues Tastendrücken ist ein absolutes Muss.

IMPORT-TEST

DAIGASSO! BAND BROS.

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Internet:	www.nintendo.co.jp
Spieler: 1-8 (1 Cartridge)	Sprache: Japanisch
Europa-Termin: Nicht bekannt	Störfaktor Sprache: Gering

- ⊕ Hervorragendes Gameplay
- ⊕ Genialer Multiplayer-Modus
- ⊕ Abwechslungsreiche Songauswahl
- ⊖ Geringer Einsatz des Touchscreens

CONTROLLER CHECK STANDARD

„Gelungene Mischung aus Steuerkreuz, Buttons und Touchscreen – schnell zu erlernen" STEUERUNG 82%

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
64%	85%	84%	80%

„Unterhaltsames Musikspiel mit tollen Songs **und genialem Multiplayer-Modus**"

Intuition Stroke

Der DS hat sein erstes Suchtspiel – **wer einmal damit anfängt, wird schnell abhängig.**

Tetris war vor knapp 15 Jahren das perfekte Spiel für den Game Boy. Mit *Intuition Stroke* kommt aus Japan ein kleines, unscheinbares Spiel, das nach wenigen Minuten eine ähnliche Suchtwirkung erzeugt. Ich übertreibe? Keinesfalls, denn das Spielprinzip ist genial. Das Spielfeld erstreckt sich über beide Bildschirme. Vom oberen Bildschirm fallen in *Tetris*-ähnlicher Manier Reihen aus schwarzen und weißen Klötzchen auf den unteren Bildschirm. Wie ihr bereits ahnen könnt, ist es nun eure Aufgabe, diese Reihen zu pulverisieren, indem ihr einfarbige Reihen bildet. Wird eine Reihe von einem schwarzen Block unterbrochen, genügt ein Klick mit dem Stylus darauf, der Block färbt sich weiß und die Reihe verschwindet. Ihr dürft aber nicht nur einen Klotz einzeln anklicken, sondern könnt auch zusammenhängende Linien auf dem Bildschirm bilden und mit einem Klick färben sich 40 Blöcke gleichzeitig um und acht Reihen verschwinden auf einen Schlag. Nach nur wenigen Minuten durchschaut ihr das dahinter stehende Prinzip und seht auf einen Blick, wie sich bestimmte Muster mit einem gezielten Strich auflösen lassen. An der Seite werden die aktuelle Punktzahl und die bisher abgebauten Reihen eingeblendet. Wem der süchtig machende Challenge-Modus aus irgendwelchen Gründen zu langweilig sein sollte, der darf sich im Checkmate-Modus an knackigen Kopfnüssen versuchen. Hier bekommt ihr ein Muster vorgegeben und müsst das gesamte Feld mit nur einem Strich auflösen. Das klingt einfacher, als es ist, denn spätestens ab dem 15. Level werden eure grauen Zellen richtig malträtiert. *Intuition Stroke* zeigt in beeindruckender Weise, dass es noch möglich ist, einfache und geniale Konzepte umzusetzen, und nutzt dabei die Touchscreen-Fähigkeiten perfekt aus.

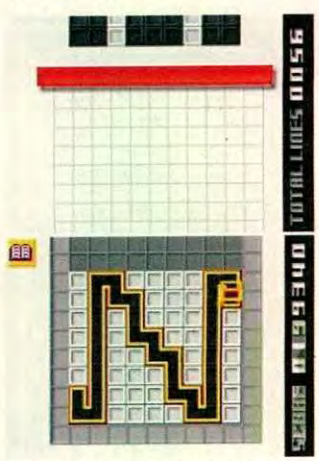
SASCHA DOWIDAT

MEIN FAZIT SEHR GUT

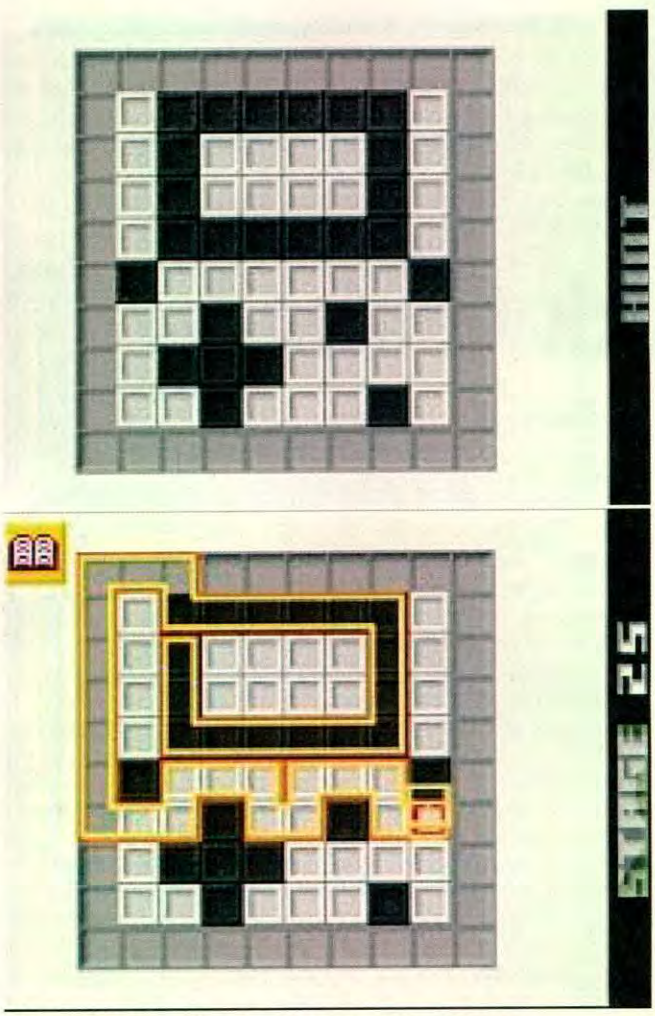
Sascha Dowidat sieht nur noch Schwarz-Weiß.

Genauso und nicht anders muss ein perfektes Spielprinzip aussehen. Ich hatte in den ersten Minuten meine Bedenken, das gebe ich gerne zu, aber spätestens nach einer Stunde ist das Prinzip verinnerlicht. Je länger ihr *Intuition Stroke* spielt, desto mehr versteht ihr die geniale Spielmechanik, denn für die meisten Muster auf dem Bildschirm gibt es meist eine einfache Lösung, die mehrere Reihen sofort auslöscht. Das beschert dem Spieler unzählige Aha-Effekte und steigert die Motivation ungemein. Vorbildlich ist auch der Einsatz des Touchscreens: *Intuition Stroke* zeigt, wie man diesen optimal nutzen kann. Wer Lust hat, darf auch im Zweispieler-Modus antreten. Ich kann nur hoffen, dass Nintendo sich entschließt, diesen Titel möglichst schnell auch in Deutschland zu veröffentlichen, denn mit genau diesen innovativen Spielprinzipien erschließt man sich neue Käuferschichten.

ATOMISIERUNG Mit einem Schlag verschwinden die Linien.



EINFACH Hier ist das Muster noch leicht zu durchschauen.



KOMPLIZIERT Hier sollte man schon ganz genau überlegen.

IMPORT-TEST
INTUITION STROKE

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Mitchell
Internet:	www.nintendo.co.jp
Spieler: 1-2	Sprache: Japanisch
Europa-Termin: Nicht bekannt	Störfaktor Sprache: Gering

- Genialer Einsatz des Touchscreen
- Perfektes Spielprinzip
- Macht hochgradig abhängig
- Fantastischer Puzzle-Modus

CONTROLLER CHECK STANDARD

„Geniale Stylus-Steuerung, die besser nicht sein könnte und den Einsteig sehr leicht macht."

STEUERUNG 88%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
43%	65%	83%	88%

„Fantastisches Puzzle-Spiel mit genialem Touchscreen-Einsatz und hohem Suchtfaktor."

HARDWARE

PRAKTISCH Mit der Fernbedienung kontrolliert ihr alle Funktionen.

VGA Box mit Fernbedienung

ZUBEHÖR **Mit diesem Gerät macht ihr einen Fernseher aus eurem Monitor!**

Mit diesem Kasten verwandelt ihr einen PC-Monitor in einen Fernseher. Die VGA Box besitzt einen analogen Antennenanschluss und kann die Bild- und Audiosignale eines PCs durchschleifen. Mit der Fernbedienung verändert ihr dann zum Beispiel die TV-Kanäle und Bildeigenschaften und wechselt zwischen dem TV-Programm, dem S-Video-Eingang und dem PC-Signal.

SO SIEHT'S AUS

Zugegeben, in der Theorie klingt das prima. Allerdings ist diese Vielseitigkeit auch einer der Negativpunkte der VGA Box, denn sobald ein PC angeschlossen wird, dessen Bildschirmauflösung 800x600 Bildpunkte bei (nur!) 60 Hertz Wiederholfrequenz übersteigt, wird das Bild so unscharf, dass die Schrift stark verschwimmt. Längere Büroarbeit wird dadurch zur Qual. Ähnliche Probleme tauchen auch bei angeschlossenen Konsolen auf, denn Spielekonsolen erzeugen bei schnellen Bewegungen starke Schlieren. Rennspiele und schnelle Actionspiele machen da nur noch halb so viel Spaß. Der TV-Modus und die Menüoberfläche sind sehr gut durchdacht und das Bild sieht durchschnittlich gut aus. Unser Fazit: als Notbehelf okay, aber keine hochwertige Schaltzentrale. Ein Tipp für PC-Bastler: Aktuelle Grafikkarten mit Tuner und TV-Eingang gibt es schon ab rund 230 Euro. (bh)

TEST

VGA BOX MIT FERNBED.

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Logic 3
Info-Telefon:	09157-927350
Internet:	www.creative.com
Preis	Ca. € 100,-
Preis-Leistung	Ausreichend

- ⊕ Wandelt Monitor in TV-Gerät
- ⊕ Übersichtliche Fernbedienung
- ⊖ Mäßige Bildqualität
- ⊖ Keine digitalen Anschlüsse

EINSCHÄTZUNG: **SCHWACH**

Cube Shock Controller

CONTROLLER **Dieses günstige Einsteiger-Pad kostet nur 15 Euro.**

Ihr kennt das Problem vielleicht: Die Originalcontroller von Nintendo kosten rund 30 Euro – und wenn euer Gerät einmal kaputt geht, wollt ihr sicherlich nicht bis zum nächsten Geburtstag oder bis Weihnachten warten, oder? Die Firma Madrics bietet günstigen Ersatz, denn ihr neuer Cube Shock Controller wandert schon für 15 Euro über die Ladentheke. Ob das Gerät aber auch so gut funktioniert?

DIE FORM ZÄHLT

Äußerlich hält sich Madrics fast 1:1 an Nintendos Original – allerdings wurden die Griffflächen etwas vergrößert. Das Steuerkreuz des Cube Shock Controller liegt im Vergleich deutlich höher, sodass sich die Bewegungen etwas schwammiger anfühlen – aber immer präzise sind. Etwas Feintuning hat man auch dem gelben Analogstick gegönnt und ihm einen breiten, gummierten Bezug spendiert. In der Praxis steuert sich dieser aber weder schlechter noch besser als das Nintendo-Original. Die bei anderen Herstellern oft sehr schlecht verarbeiteten vorderen Tasten L und R sind zwar nicht ganz so leichtgängig, haben aber einen deutlich spürbaren Druckpunkt. Neben den üblichen Tasten und Mini-Joysticks besitzt das Gerät noch zwei Funktionen: Auto-Feuer und die von vielen Spielen nicht unterstütze Verlangsamungsfunktion. Ein Minuspunkt sind die sehr laut arbeitenden Feuertasten: Jedes Drücken wird mit einem überdurchschnittlich lauten Klacken quittiert. Fazit: Für 15 Euro ist der Cube Shock Controller zwar eine recht laute, aber auch eine günstige und empfehlenswerte Alternative zum Original. (bh)

CUBE SHOCK Der Controller ist billig und sieht gut aus.

TEST

GIGAWORKS S750

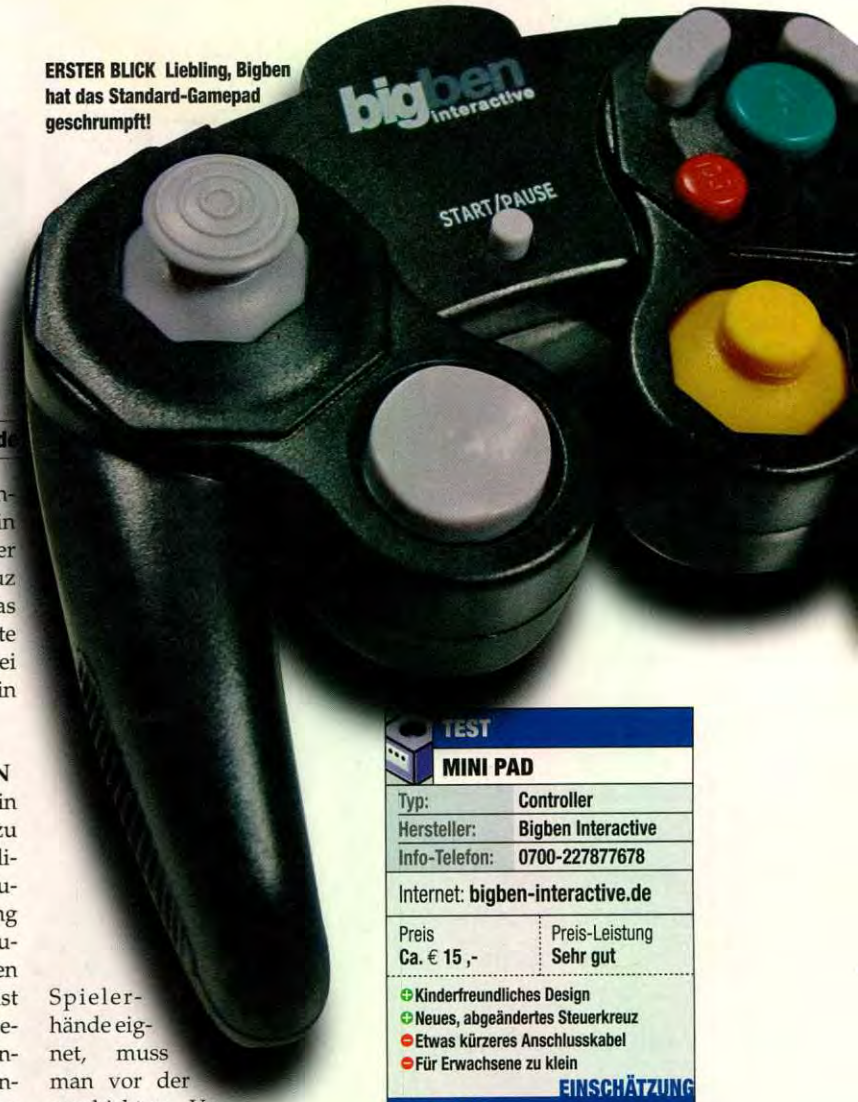
Typ:	Controller
Hersteller:	Madrics
Info-Telefon:	06222-935816
Internet:	www.madrics.com
Preis	Ca. € 15,-
Preis-Leistung	Sehr gut

- ⊕ Leicht abgewandeltes Originaldesign
- ⊕ Dauerfeuer- und Slow-Modus
- ⊖ Tastendruck recht laut
- ⊖ Keine digitalen Anschlüsse

EINSCHÄTZUNG: **SEHR GUT**

Mini Pad für GameCube

CONTROLLER Ein Controller für besonders kleine Spielerhände



ERSTER BLICK Liebling, Bigben hat das Standard-Gamepad geschrumpft!

Wir hätten es nicht für möglich gehalten, dass ein Zubehörhersteller tatsächlich einmal einen so winzigen Controller für den GameCube in den Handel bringen würde. Bigben Interactive hat mit dem Mini Pad endlich eine Spielsteuerung im Angebot, die sich aufgrund seiner Größe für Spieler bis zwölf Jahren eignet. Das Gerät sieht dem Original von Nintendo bis auf einige Kleinigkeiten und das Firmenlogo fast zum Verwechseln ähnlich: Die Farben sind die gleichen, die Tasten und deren Anordnung sind identisch, allerdings hat man bei der Kabellänge im Vergleich rund zehn Zentimeter gespart. Die einzige auffällige Änderung erkennt man beim digitalen Steuerkreuz, bei dem – vermutlich aus Platzgründen – eine runde Scheibe eingesetzt wird. Diese arbeitet in der Praxis sogar etwas besser als das Originalsteuerkreuz – eine Tatsache, die uns etwas überrascht hat. Vielleicht sollte man diese Änderung auch bei etwas größeren Versionen in Betracht ziehen?

GEMEIN: VIEL ZU KLEIN

Dieses Gamepad hat nur ein großes Manko: Es ist viel zu klein. Die meisten Jugendlichen und Erwachsenen brauchen mit der Anschaffung nicht zu liebäugeln, denn dauerhafte Spielsitzungen werden durch die kleine Bauform fast undenkbar. Für Kinder hingegen sind das leicht zu steuernde Mini Pad und die leichtgängigen Feuertasten eine wahre Offenbarung. Auch wenn das Mini Pad sich nicht für große Spielerhände eignet, muss man vor der geschickten Verkleinerung des Nintendo-Vorbildes den Hut ziehen. (bh)

TEST

MINI PAD

Typ:	Controller
Hersteller:	Bigben Interactive
Info-Telefon:	0700-227877678
Internet:	bigben-interactive.de
Preis	Ca. € 15,-
Preis-Leistung	Sehr gut

- ⊕ Kinderfreundliches Design
- ⊕ Neues, abgeändertes Steuerkreuz
- ⊖ Etwas kürzeres Anschlusskabel
- ⊖ Für Erwachsene zu klein

EINSCHÄTZUNG: **GUT**

Memory Card XXL 64 MB

ZUBEHÖR 1.019 Blöcke für Spielstände

Die Mehrheit der GameCube-Spieler vertraut nur Memory Cards von Nintendo. Das hat auch einen guten Grund, denn die meisten Speichersteine anderer Hersteller neigen dazu, hart erspielte Spielstände einfach zu vergessen oder gar nicht mehr zu funktionieren. Im Test passierte dies bei der Memory Card XXL von Madrics nicht: Über zwei Wochen sicherte die Speicherkarte zuverlässig unsere Spielstände. Die XXL-Variante mit 1.019 Blöcken kostet 17 Euro – es gibt auch Versionen mit 251 und 118 Blöcken (12 und 8 Euro). Fazit: ein Speicherschnäppchen, das den zweiwöchigen Dauereinsatz in der Redaktion bestand. (bh)

SINNVOLL Diese 8-MByte-Karte arbeitet ohne Datenkompression.

TEST

MEMORY CARD XXL

Typ:	Memory Card
Hersteller:	Madrics
Info-Telefon:	06222-935816
Internet:	www.madrics.com
Preis	Ca. € 17,-
Preis-Leistung	Gut

- ⊕ Günstiger Preis
- ⊕ Keine Datenkompression
- ⊕ Keine Treiber-CD nötig
- ⊖ Kein Originalzubehör

EINSCHÄTZUNG: **GUT**

N-ZONE HARDWARE-LEXIKON – DAS BESTE ZUBEHÖR

Artikel	Hersteller	Preis	Wertung
Controller			
GameCube-Controller	Nintendo	Ca. € 40,-	Super
Cube Shock Controller	Madrix	Ca. € 15,-	Sehr gut
RF Cube Pad (Funk)	Speed Link	Ca. € 50,-	Sehr gut
Soft Touch Controller	Bigben	Ca. € 15,-	Sehr gut
Pro Pad	Vidis	Ca. € 25,-	Sehr gut
Lenkräder			
Force Feedback Wheel	Logitech	Ca. € 80,-	Sehr gut
Booster 9000	Vidis	Ca. € 70,-	Sehr gut
Booster 5000	Vidis	Ca. € 60,-	Sehr gut
Challenge 2 Racing Wheel	Thrustmaster	Ca. € 35,-	Sehr gut
RGB-Kabel			
RGB-Kabel mit Booster	Wolfsoft	Ca. € 25,-	Sehr gut
RGB-Kabel	Vidis	Ca. € 10,-	Sehr gut
RGB-Kabel	Wolfsoft	Ca. € 70,-	Super
RGB/AV Cable	Bigben	Ca. € 8,-	Gut
Diverses			
Z-680	Logitech	Ca. € 499,-	Super
Starterpack for Gamers	Madrics	Ca. € 25,-	Sehr gut
Action Replay	Datel	Ca. € 40,-	Sehr gut

Artikel	Hersteller	Blöcke	Preis
Memory Cards			
Memory Card XXL 64 MB	Madrics	1.019 Blöcke	Ca. € 17,-
Memory Card 16 MB	Hama	251 Blöcke	Ca. € 30,-
Memory Card 4Mb	Bigben	64 Blöcke	Ca. € 6,-

LESERBRIEFE

EURE MEINUNG IST GEFRA

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder wollt einfach nur eure Meinung sagen? Wir freuen uns über jede Nachricht, die uns erreicht. Aus zeitlichen Gründen können wir jedoch leider nicht alle Briefe persönlich beantworten. Schreibt uns an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion: N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: redaktion@n-zone.de

SCHLAMPIG? Die Umsetzung von Need for Speed Underground 2 ist es auf jeden Fall!

Schlampige Umsetzungen

Hallo Fabian,
ich finde, nur weil der GameCube kleiner ist als die anderen Konsolen und harmlos aussieht, muss es ja nicht direkt heißen, dass er schlechter ist. Die PlayStation und die Xbox werden immer bevorzugt. Ich glaube aber auch, dass *GTA* auf dem GameCube besser laufen würde als auf der PlayStation.

MARCO

Hallo Fabian,
ich kann diese Umsetzungen für den GameCube nicht leiden, da sie ja immer schlechter sind als die Xbox- oder PlayStation-2-Versionen. Besonders aufgefallen ist mir das bei *Need for Speed Underground 2*, das ich als Abo-Prämie von euch bekommen habe. Ich hab mich richtig gefreut auf das Spiel, aber die Grafik und die Texturen sind ja wohl oberschlecht! Auch bei den Tests von anderen Spielen sehe ich, dass der GameCube die magersten Umsetzungen abkriegt. Ja, es gibt auch viele Spiele, die sehr gut sind, aber diese wiederum sind ausschließlich für den GameCube erhältlich, wie zum Beispiel *Metroid Prime 2 Echoes*. An welcher Stelle haben die anderen zwei Konsolen gespart, um besser übersetzte Spiele zu bekommen?

ADAM P.

Nintendo-Fan

Hi N-ZONE,
ich bin seit Jahren Fan von Nintendo. Mir gefallen die Nintendo-exklusiven *Mario*-Spiele wie *Super Mario Sunshine* und die *Mario Party*-Reihe. Aber ich verstehe absolut nicht, warum Ninten-

N-ZONE MEINUNG PER SMS

Auf die Schnelle!

Du hast eine kurze Frage oder willst etwas zu einem Thema sagen? Dann sende uns einfach eine SMS mit max. 160 Zeichen. Die interessantesten Einsendungen drucken wir in der nächsten Ausgabe ab. Vergiss nicht, deinen Namen und Wohnort am Schluss zu nennen.

Sende eine SMS mit dem Text: „nzone LB deine Meinung dein Name dein Wohnort" (Beispiel: „nzone LB Warum hat sich Infogrames in Atari umbenannt? Markus Müller Bonn") an folgende Nummer:

D: 82 098; € 0,49/SMS; alle Netze! VF-D2-Anteil € 0,12/SMS
CH: 9292; sfr 0,70/sms
A: 0900 800 700;€ 0,50/SMS

N-ZONE FAQ NINTENDO DS

Die am häufigsten gestellten Fragen zum Nintendo DS

Da uns zurzeit sehr viele Fragen zum Nintendo DS erreichen, wollen wir hier die am häufigsten gestellten Fragen kurz beantworten. Falls ihr weitere Fragen habt, schickt diese einfach an redaktion@n-zone.de.

Frage: Kann ich den DS mit dem GameCube verbinden?
N-ZONE Bislang gibt es keine Möglichkeit, den DS mit dem GameCube zu verbinden.

Frage: Kann ich den DS importieren und mein Ladegerät vom GBA SP weiterverwenden?
N-ZONE Ja, das ist kein Problem. Das Netzteil des deutschen Game Boy Advance SP funktioniert problemlos mit einem amerikanischen oder japanischen Nintendo DS. Habt ihr kein Netzteil von einem europäischen Game Boy Advance SP zur Hand, müsst ihr euch einen Spannungswandler zulegen.

Frage: Kann ich einen importierten Nintendo DS auf deutsche Sprache umstellen?
N-ZONE Ja, sowohl der US-DS als auch der japanische DS verfügen über deutsche Bildschirmtexte, welche man im Menü einstellen kann.

Frage: Wann erscheint der Nintendo DS in Europa und was wird er kosten?
N-ZONE Ende Januar hat Nintendo genau zu diesem Thema eine Pressekonferenz abgehalten. Leider war unser Heft zu diesem Zeitpunkt bereits in Druck. Wir rechnen mit einer Veröffentlichung des Nintendo DS für Anfang März zu einem Preis von 120 bis 140 Euro. Die genauen Details könnt ihr auf unserer Homepage unter www.n-zone.de nachlesen.

Frage: Kann ich Game-Boy-Color-Spiele auf dem Nintendo DS abspielen?
N-ZONE Nein, diese Spiele sind zu alt. Aus technischen Gründen kann man nur Game-Boy-Advance-Titel auf dem Nintendo DS abspielen.

Frage: Besitzt der DS eine Ländersperre?
N-ZONE Nein, ihr könnt DS-Spiele aus jedem Land auf eurem DS abspielen – völlig egal, aus welchem Land euer DS stammt.

Frage: Werden amerikanische und europäische DS problemlos via WLAN miteinander kommunizieren können?
N-ZONE Mit amerikanischen und japanischen DS-Konsolen kann man problemlos gegeneinander spielen, also dürfte es auch mit europäischen Geräten keine Schwierigkeiten geben.

N-ZONE NINTENDO PRÄSENTIERT ...

Gewinnspiel

Die Beteiligung an unserem allmonatlichen Comic-Wettbewerb war auch dieses Mal wieder fantastisch. Wir bedanken uns bei allen, die mitgemacht haben. Bitte habt Verständnis dafür, dass nur einer/eine gewinnen kann. Über *The Legend of Zelda: The Four Swords* für den GameCube darf sich nun Annica Gülde aus Bremen freuen.

Auch in diesem Monat könnt ihr etwas gewinnen. Der Sieger erhält *Donkey Kong Jungle Beat* für den GameCube, welches vor kurzem veröffentlicht wurde. Schickt uns einen Comic. Wichtig ist, dass der Comic nur aus drei Bildern besteht, mit dem Thema Videospiele zu tun hat und die Sprechblasen sehr gut lesbar sind. Bitte schreibt euren Namen und eure Adresse auch auf die Rückseite des Comics. Einsendeschluss ist der 17.02.2005. Mitarbeiter der am Gewinnspiel beteiligten Unternehmen sind vom Wettbewerb ausgeschlossen.

COMPUTEC MEDIA AG,
Redaktion N-ZONE, Stichwort: Leserbrief-Comic,
Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth

do immer die gleiche Story verwendet: Bowser entführt Peach und Mario rettet sie. Hat Nintendo Angst, dass eine neue Story den Spielern nicht gefallen könnte? Okay, sie haben bei *Paper Mario Die Legende vom Äonentor* schon eine andere Story gewählt, aber warum nicht bei jedem Spiel? Und ich will nicht kapieren, weshalb Nintendo keine Spiele mit anderen Helden herausbringt, mit ihrer ganz eigenen Story. Hier ein Beispiel: Toadette ist verschwunden. Das Pilz-Königreich bittet Waluigi, nach ihr zu suchen. Nun muss der Spieler Waluigi steuern, genau wie Mario, nur halt mit einer anderen Story. Nintendo sollte seinen Charakteren wie Birdo, Waluigi, Toadette, Daisy und Co. auch mal eine Hauptrolle in eigenen Spielen geben.

EUER MARK

Spieleflaute

Hi Fabian!
Ich finde die Sache mit der Spieleflaute halb so schlimm. Geht denn sofort die Welt unter, wenn man sich in einem Monat mal eben kein neues Spiel kauft? Viele Spieler haben außerdem zu Weihnachten ein Spiel bekommen und sich vielleicht vom Weihnachtsgeld noch ein zusätzliches gekauft. Damit wird man doch wohl einen Monat überbrücken können. Im Februar geht es dann ja auch mit den Toptiteln wie *Mario Power Tennis* los. Aber allem voran steht natürlich der Nintendo DS. So lange wird man wohl noch aushalten können.

JONAS KELLERMANN

Das Nintendo-Unser

Miyamoto unser in der Chefetage. Geheiligt werde dein Name. Deine Games werden gespielt. Nach deiner Pfeife tanzen die Spieldesigner, wie in Japan so auf dem Rest der Welt. Unsere tägliche Spielspaßdosis gib uns heute. Und vergib uns unsere (hoffentlich nicht existierende) Untreue, wie auch wir vergeben der Konkurrenz auf dem Videospielmarkt. Und führe uns nicht in Versuchung, andere Konsolen zu kaufen, sondern erlöse uns von schlechten Videospielen. Denn dein ist die Genialität und die Innovation und die Verantwortung für neue *Zelda*-Spiele in Ewigkeit. Amen.

DOMINIC NINTENDOMANIAC

N-ZONE STIMMEN AUS DEM FORUM

Neben unserer beliebten Leserbrief-Ecke bietet euch auch das N-ZONE-Forum die Möglichkeit der freien Meinungsäußerung. Dort könnt ihr euch informieren, mit anderen Usern diskutieren und eure Ansichten mitteilen. Unter der Adresse **www.n-zone.de** meldet ihr euch schnell und kostenlos an und schon dürft ihr loslegen! Die interessantesten Beiträge erscheinen hier im monatlichen Forumsgeflüster.

N-ZONE-Leser über die nächste Konsolengeneration:

junkiesxl — AW: GameCube 2 vs. XBOX 2 vs. Playstation 3 and the winner is.....
Rang: ◆◆
Anmeldedatum: 19.01.02
Keine Autorenpunkte
Datum: 10.01.05 13:27

Zitat: (Original von Kill1 am 10.01.2005 13:10)
Von der Playstation 3 brauch ich gar nicht zu reden. Weil wenn Sony wirklich ihre Konsole früher raus bringt als Nintendo und Microsoft, ist Sony schön doof. Weil Nintendo und Microsoft dann noch mehr Zeit haben an der Technik ihrer Kosnole zu feilen bzw. das letzte kwäntchen Grafik heraus zub holen.

hmm, in dieser generation kam die PS2 auch vor xbox und gamecube auf den markt. und welche konsole ist am erfolgreichsten?

aber so wie es im moment aussieht, will microsoft den xbox nachfolger ja schon ende 2005 in den usa auf den markt bringen - vor sony und nintendo also.
die PS3 ist von mir schon so gut wie gekauft. nintendo und microsoft müssen mich erst richtig überzeugen. nicht mit grafik, sondern mit 3rd party support. und da muss nintendo ganz schön aufholen...

achja, und gta auf ner nintendokonsole kannst du vergessen. take2 mag nintendo nicht besonders

geändert am 10.01.2005 um 13:29 Uhr von junkiesxl

Sayano — AW: GameCube 2 vs. XBOX 2 vs. Playstation 3 and the winner is.....
Rang: ▲
Anmeldedatum: 21.08.03
Datum: 10.01.05 13:30

Zitat: (Original von Starbattler am 10.01.2005 13:18)
Zitat: (Original von Kill1 am 10.01.2005 13:10)
Weil Nintendo und Microsoft dann noch mehr Zeit haben an der Technik ihrer Kosnole zu feilen bzw. das letzte kwäntchen Grafik heraus zub holen.

was sollen die denn deiner Meinung nach noch rausholen? Da reichen nich 2 Wochen aus! Da könen die auch nix mehr ändern

recht haste da wären schon ein paar monate nötig, um änderungen einen spürbaren vorsprung zu haben. in dieser zeit kann sony munter ihre konsole verkaufen und ein paar ungeduldig käufer der konkurenz wegschnappen. nintendo sollte möglichst zeitgleich oder besser, früher als sony beginnen.

and the winner is..... we will see!

geändert am 10.01.2005 um 13:31 Uhr von Sayano

zubba — AW: GameCube 2 vs. XBOX 2 vs. Playstation 3 and the winner is.....
Rang: ▲
Anmeldedatum: 04.09.02
Datum: 10.01.05 14:04

es kommt weder auf diese 2 wochen noch auf den releasetermin generell an... sondern auf das marketing. und ich denke, es ist noch etwas zu früh, um darüber zu diskutieren, weil halt zu wenig fakten da sind. man muss erstmal die praxis sehen um darüber vernünftig spekulieren zu können.

TOLLER BEITRAG Tauscht euch mit anderen Nintendo-Fans sowie diversen Herstellern aus oder holt euch Tipps zu Spielen.

N-ZONE THEMENCHAT

Chat mit Capcom:

Endlich ist es so weit! *Resident Evil 4* erscheint am 18. März. Passend hierzu können wir euch einen Themenchat mit Capcom präsentieren. Darüber hinaus veröffentlicht Capcom in den kommenden Wochen und Monaten *Viewtiful Joe 2* und *Killer 7*. Falls ihr Fragen zu diesen oder weiteren Capcom-Produkten habt, dann schaut am 5. April 2005 um 16 Uhr doch einfach mal auf unserer Homepage unter www.n-zone.de vorbei.

Redaktions-Chat

Einmal im Monat bekommt ihr Gelegenheit, mit den Redakteuren der N-ZONE zu labern. Anregungen, Fragen, Kritik? Wir sind für alles offen. Der nächste Redaktions-Chat findet am 5. April um 15 Uhr statt.

Weitere Themenchats sind geplant und können auch kurzfristig stattfinden. Schaut also ruhig mal auf www.n-zone.de vorbei.

Lesefutter für Konsolenfans!

PLAYZONE – das Magazin für alle PlayStation-2-Fans!

Im Vorschau-Bereich der PLAYZONE 03/2005 erwarten euch Kracher wie *Brothers in Arms, Devil May Cry 3, Gran Turismo 4, Splinter Cell: Chaos Theory, TimeSplitters: Future Perfect Viewtiful Joe 2* und das Spiel zum Kultfilm *Der Pate*. Im Testbereich stehen die neuen *ESPN*-Titel, *Legend of Kay, Shadow of Rome* und *Neo Contra* auf dem Prüfstand. Highlight der Ausgabe ist aber zweifelsohne das geniale 10-seitige Special zu Sonys PSP.

XBOX-ZONE – das unabhängige Magazin rund um die Xbox!

Die Kollegen der XBOX-ZONE präsentieren euch in der Ausgabe 03/2005 fantastische Vorschau-Berichte zu *Der Pate, Republic Commando* und *TimeSplitters: Future Perfect*. Im Testteil erfahrt ihr, was *Knights of the Old Republic II, Mercenaries, Project Zero 2, Otogi 2, NBA Street V3* und *UEFA Championsleague 2005* wirklich taugen. Mit großer Komplettlösung zu *Knights of the Old Republic II*. Mit DVD. Jetzt im Handel.

Leser fragen, N-ZONE antwortet!

Resident Evil 4

Hallo Leute,
bei amazon.de wird *Resident Evil 4* für den GameCube angeboten. Ich dachte ja, dass das Spiel erst Mitte März in Europa erscheint. Es heißt aber, der Anbieter versendet in ein bis zwei Tagen. Kann das sein? Bitte helft mir bei dieser Frage, ich bin *Resident Evil*-Fan der ersten Stunde und mein momentaner Lebenssinn besteht darin, auf *Resident Evil 4* zu warten.

SEBASTIAN SIPPEL

N-ZONE Bei der von dir genannten Version kann es sich nur um die US-Fassung handeln. Das PAL-Spiel erscheint erst am 18. März. Wahrscheinlich sind es Händler, die über Amazon diese US-Version verkaufen. Falls du es gar nicht mehr abwarten kannst, dann importiere dir diese Fassung. Sie läuft aber nur mit Freeloader auf einem europäischen GameCube. Allerdings äußerte Producer Hiroyuki Kobayashi uns gegenüber, dass der am 18. März erscheinende PAL-Titel die beste Fassung von allen sei, da man hier das meiste Feintuning betreiben konnte.

Nintendo DS

Hallöchen!
1. Wird Nintendo den Game Boy noch weiterhin mit Spielen versorgen?
2. Kann man mit dem Nintendo DS im Internet spielen?
3. Spielt ihr selber auch andere Konsolen? Spielt ihr auch in der Freizeit?
4. Wie kommt man zur E3, wenn man aus Österreich ist? Gibt es eine ähnliche Veranstaltung wie die E3 im deutschen Raum?

FLORIAN KÖNIG

N-ZONE 1. Ja, Nintendo und einige Drittthersteller werden die Unterstützung für den Game Boy Advance nicht einstellen. So stehen unter anderem noch die Veröffentlichungen von *Banjo Pilot, Tak 2, WarioWare: Twisted, Mario Party Advance* oder *Pokémon Emerald* an, um nur einige Highlights für das laufende Jahr zu nennen.
2. Theoretisch ist es möglich, sich über die Funkmöglichkeiten des DS über so genannte Hotspots ins Internet einzuwählen. Allerdings unterstützt Nintendo dieses Feature bislang noch nicht.
3. Als leidenschaftliche Videospieler zocken wir natürlich auch privat. Um eine möglichst große Objektivität zu gewährleisten, müssen wir auch auf anderen Konsolen spielen.
4. Mit dem Flugzeug? :-) Aber im Ernst: Die E3 ist nur für Fachbesucher zugänglich. Wenn du also nicht gerade in der Computer- und Videospielbranche tätig bist, wird es für dich schwierig, Zugang zu erhalten. Vergleichbar ist allerdings die Games Convention in Leipzig, welche dieses Jahr vom 17. bis 21. August stattfindet und ab dem 19. August für alle Besucher geöffnet ist. Weitere Informationen findest du unter www.gc-germany.de.

JUMP&RUN-HIT Tak 2 ist ein potenzieller GBA-Tophit.

Handy?

Hi N-ZONE-Team!
1. Wird es eine Möglichkeit geben, sich per DS wie mit einem Handy zu unterhalten?
2. Warum ist der Projektname der neuen (kommenden) Nintendo-Konsole „Revolution"?
3. Wurde schon ein neues *Zelda* für den DS angekündigt?

JEFF-JEFF, FREAKTAL SCHWEIZ

N-ZONE 1. Theoretisch besteht die Möglichkeit, sich mit dem DS dank des eingebauten Mikrofons sowie der WLAN-Fähigkeiten über das Internet (siehe auch den Leserbrief von Florian König) zu telefonieren. Allerdings wird diese Funktion bislang nicht von Nintendo unterstützt und wir gehen auch nicht davon aus, dass dies in absehbarer Zeit passieren wird.
2. Nintendo möchte mit dem GameCube-Nachfolger „Revolution" eine völlig neue Spielerfahrung bieten. Details hierzu sind nicht bekannt, aber vieles deutet daraufhin, dass Nintendo an einem neuartigen Eingabegerät arbeitet, welches sich komplett von bisher bekannten Controllern abhebt. Auf der E3 im Mai möchte Nintendo seine neue Konsole vorstellen.
3. Ja, es wurde *Zelda: The Four Swords* für den Nintendo DS angekündigt. Dank der genialen Funkfähigkeiten des DS bietet sich das Mehrspieler-*Zelda* geradezu für den DS an.

Noch mehr DS!

Hi, N-ZONE!
1. In einem Geschäft in meiner Nähe wird der Nintendo DS für 299 Euro verkauft. Wie kommen die an den?
2. In diesem Geschäft war aber nur der DS in so einer Minipackung drin, ohne *Metroid Prime Hunters*! Wird bei uns auch eine Demo dabei sein?
3. Wird man bei DS-Spielen auch die Sprache umstellen können?

ANONYM

N-ZONE 1. Aufgrund der Knappheit des DS haben einige Importhändler DS-Konsolen aus Japan und Amerika zu sagenhaften Preisen verkauft.
2. Dabei handelt es sich um die japanische Verpackung des DS, die etwas kleiner als die US-Verpackung ist. In Japan lag, anders als in den USA, auch keine Demo zu *Metroid Prime Hunters* bei. Zum Redaktionsschluss lagen uns noch keine definitiven Informationen darüber vor, ob die Demo möglicherweise europäischen DS-Konsolen beiliegen wird. Wir gehen allerdings davon aus, dass die Demo nicht in Europa veröffentlicht wird. Genaue Informationen hierzu hat Nintendo aber auf einer Pressekonferenz in Frankreich bekannt gegeben. Die Details könnt ihr unter www.n-zone.de nachlesen.
3. Es wird mit Sicherheit DS-Spiele geben, bei denen man aus verschiedenen Sprachen wählen kann. Allerdings entscheidet der Hersteller, welche Sprachen auf die Cartridge gepackt werden.

FEEDBACK

EURE ANSICHTEN ZU AKTUELLEN THEMEN!

Ihr wollt eure Meinung zu aktuellen Spielen und Themen loswerden? Kein Problem. Auf diesen Seiten habt ihr die Gelegenheit dazu! Macht einfach bei unseren Umfragen unter www.n-zone.de und im Zeugnis auf Seite 95 mit.

Metroid Prime 2 Echoes

Samus Aran zeigt sich im **furiosen Nachfolger** in Bestform. Darüber sind sich alle einig.

Nintendo ist im März 2003 ein ganz großer Wurf gelungen. Mit *Metroid Prime* wurde der *Metroid*-Reihe auf beeindruckende Art und Weise neues Leben eingehaucht. Dank der vielen Lobeshymnen war die hohe Erwartungshaltung an einen Nachfolger durchaus nachvollziehbar. *Metroid Prime 2: Echoes* wies dieselben Qualitäten und Stärken wie der Vorgänger auf, weshalb es zusammen mit *Metroid Prime* einen Platz auf dem Ego-Shooter-Thron gefunden hat. Wie aber ist der Titel bei euch angekommen? Ist die Wertung in euren Augen gerechtfertigt? Die überwältigende Mehrheit aller Befragten, nämlich 83,4 Prozent, würden *Metroid Prime 2: Echoes* auch eine Wertung über 90 Prozent geben. Bei 13,7 Prozent von euch pendelt sich der Titel zwischen 80 und 89 Prozent ein. Verschwindend geringe 2,9 Prozent aller Beteiligten hätten *MP 2: Echoes* sogar eine Wertung unter 80 Prozent gegeben. Nun waren wir natürlich auch neugierig, welches Element von *Metroid Prime 2: Echoes* euch am meisten fasziniert hat. 36,7 Prozent von euch sind von der Grafik absolut begeistert. Der Sound ist lediglich für 7,8 Prozent aller Beteiligten das Beste am Spiel. 10 Prozent aller abgegebenen Stimmen hat die Story bekommen und mehrheitliche 45,5 Prozent aller N-ZONE-Leser halten das Gameplay für das Herzstück des Titels. Neben dem Leveldesign ist die Steuerung ausschlaggebend für die spielerische Qualität eines Videospiels. Sowohl *Metroid Prime* als auch der Nachfolger stellen von der Perspektive her zwar eindeutig einen Ego-Shooter dar, lassen sich aber wie ein Third-Person-Action-Adventure steuern. Nun stellt sich die Frage, wie dieses unkonventionelle Steuerschema bei euch ankommt? 34,2 Prozent von euch haben keine Probleme damit und finden sich sehr schnell zurecht. Aufgrund reichlicher Erfahrung mit dem Vorgänger haben 54,4 Prozent aller Beteiligten kein Problem damit, Samus perfekt durch *Metroid Prime 2: Echoes* zu steuern. „Geht so, ist etwas gewöhnungsbedürftig", meinten 5,1 Prozent von euch. 6,3 Prozent aller Befragten hätten sich eine Standard-Konsolen-Shooter-Steuerung gewünscht.

N-ZONE NÄCHSTES FEEDBACK

Prince of Persia Warrior Within

Eure Meinung zum Adelsnachfolger.

Der Nachfolger zum genialen *PoP: The Sands of Time* präsentiert sich hart, düster und brutal. Ist das genug, um euch zu begeistern? Wir wollen es wissen.

Teilt uns auf www.n-zone.de oder im Zeugnis auf Seite 95 mit, was ihr von *PoP: Warrior Within* haltet. Die Ergebnisse könnt ihr dann in der nächsten N-ZONE lesen.

Ist der Mehrspieler-Modus von Metroid Prime 2: Echoes deiner Meinung nach gelungen oder nicht?

22,5 Prozent von euch bejahen diese Frage eindeutig. Vollkommen gegenteiliger Meinung sind hingegen 10,1 Prozent. 19,1 Prozent aller Beteiligten beurteilen den Mehrspieler-Modus mit einem mittelmäßigen „Geht so". 21,3 Prozent aller N-ZONE-Leser sind generell mit diesem Feature zufrieden, hätten aber auch nichts dagegen gehabt, wenn Retro Studios mehr Spielmodi integriert hätte. Die Mehrheit, nämlich 27 Prozent, hätte sich jedoch über einen Online-Modus gefreut.

INFO EURE MEINUNG

Welcher Teil der Metroid-Saga ist für dich der beste?

Metroid (NES)	2,9%
Metroid II: Return of Samus (GB)	1,0%
Metroid Fusion (GBA)	10,8%
Metroid Zero Mission (GBA)	2,0%
Super Metroid (SNES)	10,8%
Metroid Prime (GameCube)	28,4%
Metroid Prime 2: Echoes (GameCube)	44,1%

INFO EURE MEINUNG

Welcher Ego-Shooter auf dem GameCube ist für dich der beste?

Metroid Prime	16,8%
Metroid Prime 2: Echoes	47,9%
GoldenEye: Rogue Agent	3,4%
Red Faction 2	0,8%
Medal of Honor: Frontline	4,2%
XIII	9,2%
James Bond 007: Nightfire	2,6%
TimeSplitters 2	15,1%

N-ZONE STIMMEN AUS DEM FORUM

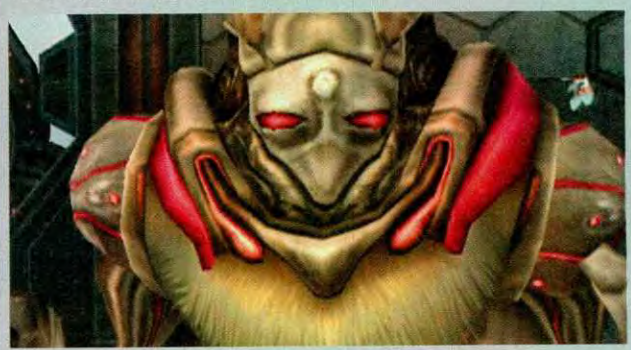
Neben unseren zahlreichen Online- und Zeugnisfragen haben wir euch auch einige Meinungen im Forum entlocken können.

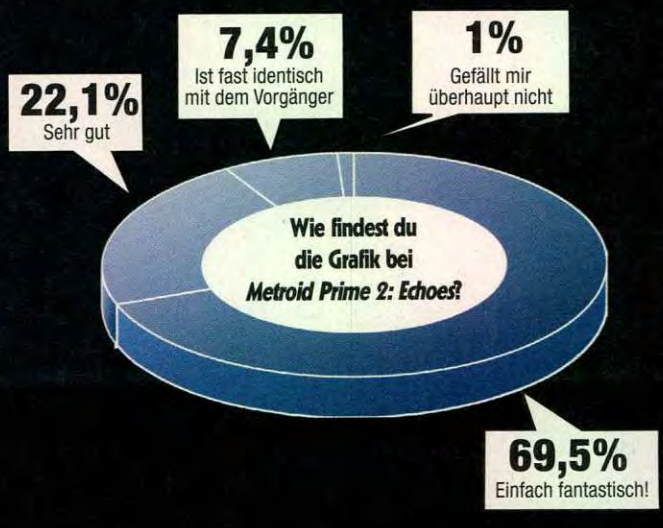
N-ZONE-Leser über Metroid Prime 2: Echoes

Evil-Matter	AW: [b]Metroid Prime 2: Echoes[/b]: Grandiose Fortführung einer genialen Serie, oder einfach nur ein lauer Nachfolger?
Rang: ▲ Anmeldedatum: 03.11.04 Datum: 02.01.05 21:38	metroid prime 2 ist sichtlich besser, weil erstmals eine vernünftige story in einem metroid teil abgeliefert wurde. technisch ist das spiel auch besser, der sound des zweiten teiles entspricht zwar die musik von teil 1 (das heißt natürlich nichts schlechtes), die grafik aber setzte noch einen drauf, sie wirkt einfach lebendiger und detaillreicher, nur die wassereffekte müssten so aussehen wie bei z.B.starfox adventures, dann wäre die grafik schlichtweg perfekt. das gameplay hat sich bezüglich der öfteren und besseren morph- und spiderball-passagen, sowie den einbau der bekannten screw-attack verbessert. auch die darkworld ist eine willkommene abwechslung, weil es interessant ist, die welt aus einer anderen sichtweise zu entdecken. der zusätzliche multiplayer-modus sorgt für amüsante gefechte zu mehreren, auch trotz grafischen mankos zu viert. die argumente belegen meine auffassung, dass der neue metroid-teil das bisher beste spiel der serie ist. ICH bin der Herr der Nintendo-Welt.....
SSX-Tricker	AW: [b]Metroid Prime 2: Echoes[/b]: Grandiose Fortführung einer genialen Serie, oder einfach nur ein lauer Nachfolger?
Rang: ▲ Anmeldedatum: 24.05.03 Datum: 31.12.04 14:55	Ich finde, Metroid Prime 2 Echoes ist ca. gleich gut wie der Vorgänger. Grafisch zwar aufpoliert, bietet der Titel spielerisch dasselbe wie der Vorgänger. Die Story allerdings wurde natürlich neu gestaltet und man bekommt sie auch mit, wenn man nicht immer alles scannt. Soundtechnisch finde ich das Spiel eher schlecht, die Techno-Beats sind enttäuschend und wiederholen sich oft. Die neuen Waffen finde ich, sind sehr gut gestaltet und in den Spielverlauf eingebaut, genauso wie die Visoren. Erfolg ist die Kunst, dem Sinnvollen das Rentable vorzuziehen.

Wie findest du die Hintergrundgeschichte von Metroid Prime 2: Echoes?

Jedes *Metroid*-Spiel hat den Kampf zwischen Samus Aran und den Raumpiraten als zentrales Element. Bei *MP 2: Echoes* steht zusätzlich dazu der Krieg zweier Völker (Luminoth gegen Ing) im Mittelpunkt. 46,7 Prozent von euch finden die fesselnde Story einfach super. 31,5 Prozent aller Beteiligten urteilen mit einem schlichten „Gut". 15,3 Prozent sind nicht ganz so begeistert und 6,5 Prozent aller N-ZONE-Leser halten die Entwicklungen in *Metroid Prime 2: Echoes* für absolut unspektakuläre 08/15-Kost.





TAGEBUCH

SO ENTSTEHT EIN SPIEL!

N-ZONE EXKLUSIV

Wir begleiten Capcom bei der Entwicklung des Horror-Schockers Resident Evil 4.

Teil 1: Die Entstehung
Teil 2: Die Programmierung
Teil 3: Grafik und Sound
Teil 4: Leveldesign
Teil 5: Bugfixing und Produktion

Resident Evil 4

Bugfixing und Produktion

Krawumm! Mit einem lauten Knall donnert der AT-ST in den Schnee auf den Boden und geht in einer riesigen Explosion unter. Ich habe keine Zeit, den Erfolg zu genießen, hinter mir zischen jede Menge Tie Fighter über den Planeten und donnern mir Lasersalven um die Ohren. Ich reiße den Steuerknüppel meines Schiffes herum, ballere ein paar Ties vom Himmel und jage auf den nächsten AT ST zu, als es unvermittelt passiert: Das Bild bleibt stehen, ein schriller Ton dringt aus den Lautsprechern meines Fensehers, das Spiel ist abgestürzt. So geschehen bei mir und einigen anderen Zockern im Hoth-Level bei *Star Wars Rogue Squadron II* für den GameCube, wenn einige unglückliche Faktoren zusammenkamen. Es handelt sich dabei um einen Bug im Spiel, einen Fehler, den die Programmierer übersehen haben. Bei *Star Wars Rogue Squadron II* hilft in diesem Fall nur ein Neustart der Konsole. Eine Menge Games enthalten solche Bugs, viele davon wird der Spieler aber nicht bemerken. Auch das sehr beliebte *Metroid Prime* weist Fehler auf. Dort kann es passieren, dass man durch bestimmte Wände fällt und dadurch versehent-

FIES Nur durch ein Rütteln am Analogstick werdet ihr dieses Vieh los.

lich in andere Abschnitte gelangt. Manche Spieler haben sich diese Unzulänglichkeit sogar zunutze gemacht: Sie haben es auf diese Weise geschafft, den Titel in unter zwei Stunden durchzuspielen – wir sprechen hier von einem Game, das normalerweise 15 bis 20 Stunden Spielzeit erfordert! Ein anderer häufig vorkommender Bug ist, dass man an bestimmten Stellen nicht weiterkommt. Viele von euch sind bestimmt schon mal aus Versehen in ein Loch gefallen, aus dem sie dann nicht mehr herausgekommen sind.

QUALITÄTSSICHERUNG

Um Fehler in Spielen zu vermeiden, gibt es bei jedem Hersteller, so auch bei den *Resident Evil 4*-Machern Capcom, Testspieler, welche für die Qualitätssicherung zuständig sind. Diese Spieler haben den Auftrag, zu zocken und dabei Fehler sowie Unstimmigkeiten der Software direkt an die Entwickler zu melden. Häufig geschieht die Kommunikation zwischen den Testspielern und den Entwicklern über eine eigene, passwortgeschützte Homepage, auf die nur berechtigte Personen Zugriff haben. Mithilfe einer bestimmten Tastenkombination rufen die Testspieler so genannte Debug-Menüs in den Spielen auf, in denen sie Levels überspringen dürfen und die derzeitige Position der Spielfigur anhand von Koordinaten erkennen können. Ihre gewonnenen Informationen leiten die Tester direkt an die Entwickler weiter. Glauben die Entwickler, alle Fehler ausgemerzt zu haben, wird das Spiel an den Konsolenhersteller zur Kontrolle geschickt – im Fall von *Resident Evil 4* ist das Nintendo. Hält der Titel auch diesem Test stand, macht man sich schließlich an die Produktion von Anleitung und Verpackung. Capcom wollte sich von uns leider nicht in die Karten schauen lassen und teilte uns nur wenige Informationen über das Bugfixing von *Resident Evil 4* mit. *Resident Evil 4*-Produzent Hiroyuki Kobayashi war aber sehr enthusiastisch über sein neues „Baby": „Wir sind zu 1.000 Prozent zufrieden mit *Resident Evil 4*. Die PAL-Version wird übrigens die beste Version sein, da wir sie zuletzt fertig gestellt haben und so selbst die kleinsten Unstimmigkeiten bereinigen konnten." Wie unser Test ab Seite 60 beweist, kann Kobayashi zu Recht Stolz sein. Capcom hat mit dem Horror-Schocker ein Meisterwerk geschaffen, das als eines der besten Spiele für den GameCube in Erinnerung bleiben wird. Zum Schluss noch ein paar Worte in eigener Sache: Dies war der letzte Teil unseres Entwickler-Tagebuchs zu *Resident Evil 4*. Wir hoffen, es hat euch gefallen.

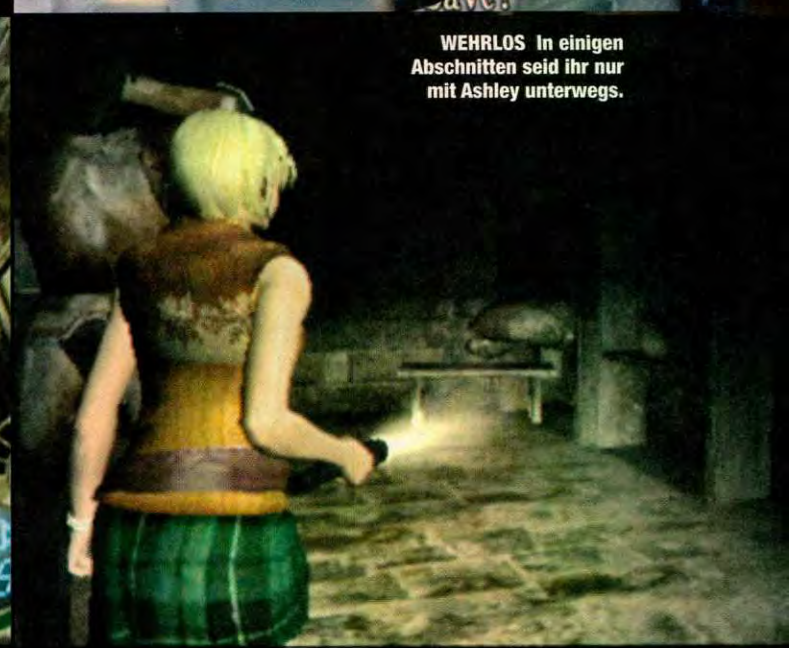
FABIAN SLUGA

AKTIONSKNOPF Mit einem Druck auf A wehrt ihr den Angriff dieser Kreatur ab.

ZAMPANO? Welche Rolle spielt wohl dieser Clown?

UNTERTEILT Resident Evil 4 ist in Kapitel unterteilt.

WEG MIT DIR Wir stoßen schnell die Leiter um, damit wir hier oben in Sicherheit sind.



WEHRLOS In einigen Abschnitten seid ihr nur mit Ashley unterwegs.

BACKSTAGE

HINTER DEN KULISSEN

N-ZONE EXKLUSIV

Teil 1: Geschichte von Nintendo
Teil 2: Product Analysis
Teil 3: Product Localisation, Testing & Technical Support
Teil 4: Verpackungen/Anleitung
Teil 5: Marketing
Teil 6: Communication Center
Teil 7: Online-Department
Teil 8: Lager
Teil 9: Reperaturabteilung

ZENTRALE Dies ist das Hauptgebäude von Nintendo in Großostheim. Weitere Abteilungen sind Frankfurt angesiedelt.

Zu Besuch bei Nintendo

Teil 1: Geschichte von Nintendo

Freitagabend, es ist 20 Uhr. Gemeinsam mit einem Kumpel habt ihr euch zum Zocken verabredet – das frisch gekaufte Exemplar von *Metroid Prime 2: Echoes* wartet auf seine Einweihung. Gemütlich pflanzt ihr euch auf das Sofa, die Cola steht auf dem Tisch, die Chips sind in Griffweite. Hastig entfernt ihr die Plastikfolie, in welcher das GameCube-Spiel verpackt ist. Die Anleitung wird nur flüchtig überflogen und schon spielt ihr abwechselnd Samus' neues Abenteuer und vergesst völlig die Zeit. Nach ein, zwei Stunden, so glaubt ihr, schaut ihr auf die Uhr, aber es ist bereits 4 Uhr morgens ... So oder so ähnlich dürfte es vielen Zockern bereits gegangen sein. Doch welche Arbeiten müssen eigentlich verrichtet werden, damit ihr überhaupt erst in den Genuss eines Videospiels kommt? Von der Fertigstellung des Titels über die Verpackung bis hin zu den Display-Stationen in den Kaufhäusern sowie den Hotline-Nummern werfen wir in den kommenden Monaten einen Blick in die wichtigsten Abteilungen bei Nintendo of Europe.

IN DER HAND DES HIMMELS

Das europäische Hauptquartier von Nintendo sitzt in Großostheim, zwischen Aschaffenburg und Frankfurt am Main. Die Zentrale wurde 1990 gegründet und zählt mittlerweile über 600 Mitarbeiter. Als Nintendo 1889 von Fosaji-

EMPFANG Die freundlichen Empfangsdamen bei der Arbeit.

ATTRAKTIV Coole Werbeplakate zieren den Eingangsbereich bei Nintendo.

MEETING-RAUM Der so genannte Showroom ist nur einer von vielen Meeting-Räumen bei Nintendo.

BEGEHRTE SAMMLEROBJEKTE Im ganzen Haus finden sich Werbesäulen, welche die Räume verzieren.

KLEINES ARCHIV In Vitrinen sind vom NES über den Game Boy bis hin zum N64 Nintendo-Konsolen ausgestellt.

ro Yamauchi gegründet wurde und mit der Produktion von japanischen *Hanafuda*-Spielkarten begann, rechnete wohl niemand damit, dass der kleine Familienbetrieb 116 Jahre später ein global agierender Unterhaltungskonzern sein würde. Einen wesentlichen Anteil an diesem Erfolg hat Hiroshi Yamauchi, der von 1949 bis 2002 die Leitung des Unternehmens übernahm. So gelang Nintendo unter seiner Führung als erstem japanischem Unternehmen die Massenproduktion von Plastikspielkarten sowie die erfolgreiche Einführung von Karten mit Walt-Disney-Motiven im Jahr 1959. Der Urenkel des Firmengründers legte 1970 auch den Grundstein für einen weiteren schnellen Aufstieg von Nintendo, als er bestimmte, dass das Familienunternehmen von nun an auch Spielwaren herstellen werde. Nur sieben Jahre später stieg Nintendo mit den Game&Watch-Handhelds erstmals in das Videospielgeschäft ein. 1979 begann Nintendo mit der Herstellung von Arcade-Automaten in Spielhallen, den ersten Hit landete das Unternehmen aber erst drei Jahre später mit *Donkey Kong*. In diesem Spiel tauchte zum ersten Mal auch Super Mario auf, der später zum bekanntesten Videospielhelden der Welt werden sollte. Allen Unkenrufen zum Trotz führte Nintendo 1983 in Japan das Famicom (wurde hierzulande 1986 unter dem Namen NES veröffentlicht) ein, welches innerhalb kürzester Zeit den Videospielemarkt revolutionierte und zum Verkaufsschlager avancierte. 1989 veröffentlichte Nintendo erstmals den Game Boy, 1990 folgte der Nachfolger des Famicoms, das Super Famicom (hierzulande Super Nintendo oder SNES). Beide Konsolen wurden gigantische Erfolge. Das SNES erreichte in Deutschland schon kurz nach Verkaufsstart einen Marktanteil von 60 Prozent, der Game Boy verkaufte sich bis zum Jahr 2000 über 100 Millionen Mal. Die zuletzt veröffentlichten Konsolen von Nintendo sind 1996 das Nintendo 64 und 2001 der GameCube. Der Name Nintendo bedeutet übersetzt übrigens „In der Hand des Himmels".

Der Himmel meinte es aber scheinbar meistens gut mit Nintendo, denn trotz harter Konkurrenz hat es das Unternehmen bis zum heutigen Tag geschafft, stets Gewinne zu verbuchen. 1991 gelang es Nintendo sogar, den Automobilgiganten Toyota als erfolgreichstes Unternehmen Japans zu übertrumpfen. Nintendo ist weltweit gewachsen. Auch die europäische Zentrale ist größer geworden. Die Belegschaft wurde von unter 100 (Stand 1990) bis auf über 450 Mitarbeiter (Stand 2004) aufgestockt. In der nächsten Ausgabe wollen wir euch eine der heiligsten Abteilungen von Nintendo of Europe vorstellen: die Product Analysis.

FABIAN SLUGA

KONTAKT Harald Ebert, links, und Stefan Gundelach sind die Ansprechpartner für die Presse bei Nintendo.

HANAFUDA-KARTEN Mit Spielkarten hat Nintendo 1889 angefangen.

CHEATS & [illegible]

SASCHA DOWIDAT
28, FREIER MITARBEITER

Unser Eldorado für Cheat-Freaks: Auf den nächsten zwei Seiten findet ihr wie gewohnt jede Menge Codes und Tipps!

Super Mario 64 DS

TIPPS **Minispiele im Überblick**

In *Super Mario 64 DS* gibt es eine Menge Minispiele zu entdecken. Um diese freizuschalten, müsst ihr die Hasen an verschiedenen Orten finden. Wir geben euch hier eine kurze Übersicht, damit ihr nicht zu lange suchen müsst. Sollte euch zudem die Lebensenergie ausgehen, springt doch einfach mal in den nächsten Teich und treibt an der Wasseroberfläche, dadurch lädt sich eure Energie wieder voll auf.

PARTYSPASS Die Minispiele müssen erst frei gespielt werden.

Mit Yoshi findet ihr die Hasen an folgenden Orten:	
Boom Box	Nahe bei der Hauptbrücke
Hide and Boo Seek	Nahe bei der Hauptbrücke
Mix-a-Mug	Nahe beim Eingang zu Lethal Lava Land
Puzzle Panel	Bei der Hauptbrücke
Puzzle Panic	In der Nähe des geleerten Stadtgrabens
Tox Box Shuffle	Bei der Holzbrücke
Which Wiggler?	Außerhalb von Hedge Maze

Mit Luigi geht ihr hier auf Hasenjagd:	
Memory Master	Am Eingang in der Wet Dry World
Lucky Stars	In der Nähe des Eingangs in Bob-Omb Battlefield
Mario Slot	Im Raum mit dem Mario-Bild
Mushroom Roulette	Dort, wo ihr den Stadtgraben leeren müsst
Pair-a-Gone And On	Außerhalb von Hedge Maze
Picture Poker	Über dem Eingang beim Hof
Super Mario Slot	Auf dem Schloss

Wario sucht die Hasen hier:	
Giant Snowball Slalom	Im Alkoven gegenüber Rainbow Ride
Bingo Ball	Rechts vom Schloss
Coincentration	Nahe beim Eingang zu Whomp's Fortress
Intense Coincentration	Nahe beim Eingang zu Tick-Tock Clock
Lakitu Launch	Nahe beim Eingang zu Tiny-Huge Land
Psyche Out	In der Nähe von Lethal Lava Land
Slots Shot	Beim Brunnen im Hof

Mario hält hier nach Langohren Ausschau:	
Bounce and Trounce	Nahe beim Eingang in Lethal Lava World
Connect The Characters	Nahe beim Eingang in Lethal Lava World
Shell Smash	Beim geleerten Stadtgraben
Shuffle Shell	Nahe beim Eingang zu Snowman's Land
Sort or Splode	Beim Wasserfall
Trampoline Terror	Nahe beim Eingang zu Wet Dry World
Mario – Trampoline Time	Nahe beim Eingang zu Jolly Roger Bay

N-ZONE HELPLINE

Wir helfen, wenn es nicht mehr weitergeht.

Ihr habt ein ganz spezielles Problem, das noch nicht gelöst wurde? Dann erhaltet ihr ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft euch bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels:

0190/84 60 33

Taglich von 8 bis 24 Uhr.

Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

Asphalt Urban GT

TIPP **Geschickter Handel**

Ihr wollt bei *Asphalt Urban GT* möglichst schnell mit den fetten Schlitten über die Straße donnern? Kein Problem, denn am Geld soll es nicht scheitern. Geht einfach zum Autohändler und kauft euch dort eine Chevrolet Corvette C6 für 45.000 $. Anschließend geht ihr in eure Garage und verhökert die Karre für 45.500 $. Diesen Vorgang könnt ihr so oft wiederholen, wie ihr möchtet, und häuft so schnell viel Geld an.

X-Men Legends

CHEATCODE **X-Treme Kostüme**

Im Unterschied zu den früheren *X-Men*-Abenteuern ist hier nicht nur rohe Gewalt gefragt, sondern auch eine kleine Portion Taktik. Unterwegs findet ihr zahlreiche nützliche Gegenstände, darunter auch neue Kostüme. Um richtig abgefahrene Klamotten freizuschalten, geht ihr einfach ins Hauptmenü und gebt folgende Kombination ein:

2x ↑, →, ←, 2x ↓, Start

Barbie in Die Prinzessin und das Dorfmädchen

LEVELCODES **Startet gleich am Ende!**

Wem es nicht gelingt, den fiesen Preminger daran zu hindern, Chaos und Unruhe im Königreich zu verbreiten, der benutzt unsere praktischen Levelcodes.

Boss 1
Barbie, Katze, dunkelhaariges Mädchen, Katze
Level 2
Alter Typ, Katze, Hund, alter Typ
Level 3
Alter Typ, Barbie, alter Typ, Katze
Level 4
Katze, Barbie, Katze, alter Typ
Level 5
Katze, Barbie, dunkelhaariges Mädchen, Barbie
Level 6
Katze, dunkelhaariges Mädchen, alter Typ, Katze

N-ZONE **SCHUMMELMODUL**

Action-Replay-Codes

Ihr müsst zuerst die Codes unter **[m]** eingeben, damit euer GameCube das jeweilige Spiel auch als solches erkennt:

Prince of Persia Warrior Within

[m]
QR4T-KW7F-DBR2Y
ME9Q-UHZH-AMTQV
Uendlich Sand
Y7RF-YFJ8-KFUP8
20DX-PVB4-DQBUM
Unendlich Energie
VFC1-1Q0Y-Q6WQN
A1PK-NW9Q-W53YV
Alle Extras freischalten
P85D-DG2Q-Z5GK2
FQ97-1C2P-2ET20

Ty der Tasmanische Tiger 2: Die Bumerang Gang

[m]
PU2N-6EUG-9FTET
NFFA-VQ9U-F870F
Unendlich Energie
3F4Z-AT1E-4Y4A7
UF9J-XBHN-UQ8RW
VMZT-PT9Z-TW96P
H5RA-U8Z3-XF08V
Unendlich Orbs
W3P8-9212-8YMPF
TM6N-9DQY-GT56T
Niedrige Spielgeschwindigkeit
KRQK-T7N0-91875
8HN3-50XY-34RGY
50 Platinum Cogs
3410-3EK4-36V7F
73K2-ANPA-3M7FY
30 GooBoo Steve Encounters
NA0B-JG2J-QUN63
2YPF-E86P-4X6RF
Großer Ty
0MVM-3KKU-PJW0T
7CEM-HVFU-1EAAE
YM1E-HNK0-4FNN1
YWQA-09WG-E6H55
Kleiner Ty
VFGA-GF7B-PX3W9
NX4N-WJ53-P8GFZ
YNWV-4NB6-1D6A2
50DZ-3B4F-8W9KN
Mondsprung (A halten)
1PRR-DQHD-DU9R9
HP2D-ZDJM-PTYQZ
8CKX-62WA-Y6JB7
F752-359Z-X6JB3
FTH1-U8QG-7MQP2

Metroid Prime 2 Echoes

Teil 2

Auf den folgenden Seiten beschreiben wir den Weg durch den Sumpf von Torvus und den ersten Teil der Festung.

Werft häufig einen Blick auf die Übersichtskarte, um euch in der umfangreichen Spielwelt zurechtzufinden. In der Lösung benutzen wir die Ortsnamen, die auch auf der Karte des Spiels verwendet werden.

Helle Welt: Sumpf von Torvus

Torvus-Lagune

In der Torvus-Lagune entriegelt ihr die Raketentür und speichert euren Spielstand. Kehrt in den angrenzenden Bereich zurück und taucht ins Wasser. Dort öffnet ihr die dunkle Tür und arbeitet euch bis zur großen Brücke vor. Die rote Tür aktiviert ihr mit einer Rakete. Per Kugelbombe gelangt ihr in den Schacht. Scannt die Konsole, um mit der Plattform hochzufahren. Bei der vergessen Brücke stoßt ihr auf neue Gegner, die ihr am besten mit dem Seitwärtssprung umkreist, damit ihr den verwundbaren Rücken attackieren könnt. Anschließend springt ihr über die Plattformen zum dunklen Portal und tretet hindurch.

Vergessene Brücke der Finsternis

Lauft zur anderen Seite des Raums und benutzt die Bombenmulde, um die Brücke zu drehen. Per Doppelsprung gelangt ihr zum Lichtportal zurück und betretet erneut die Lichtwelt. Nachdem ihr die Piraten losgeworden seid, lauft ihr über die Brücke und sammelt den Missile Container ein. Geht durch die nahe gelegene Tür und begebt euch nach unten zum Wasser. Dort scannt ihr das Monster, das an der Wand hängt. Danach springt ihr nach oben zur Tür und rollt den Kugelweg entlang. Falls das Monster Probleme macht, beseitigt ihr es mit einigen Raketen. Öffnet die helle Tür und scannt das Terminal. Springt zur anderen Seite des Abschnitts und rollt auf die Kugelabschussvorrichtung. Am Ende der Brücke öffnet ihr die dunkle Tür. In dem schmalen Tempelzugang legt ihr eine Bombe auf die qualmende Bodenplatte und springt hinab. Dort sammelt ihr den Energie-Tank ein und rollt nach rechts. Kehrt in den Gang zurück, springt über das Loch hinweg und betretet den nächsten Abschnitt. Erledigt die Piraten mit Raketen und dem Dark Beam. Sobald ihr alle Feinde neutralisiert habt, sammelt ihr die Super Missile ein.

GRENCHLER Bearbeitet die verwundbaren Rücken dieser lästigen Feinde.

BODENPLATTE Als Kugel springt ihr in das Loch um einen Energie-Tank abzustauben.

GRÜNES HOLOGRAMM Scannt die Tür neben der Abschussvorrichtung, um den Kartenraum zu erreichen.

KUGELABSCHNITT Dieser Gang führt euch direkt zum Boost-Wächter.

Energieregulator

Fahrt mit dem Aufzug nach oben und entriegelt die grüne Tür mit der Super Missile. Scannt das grüne Hologramm. Nach der Zwischensequenz eilt ihr in den Vorraum und scannt das Symbol in der Mitte. Fahrt nach unten und öffnet die verschlossene Tür mit der Super Missile. Rollt zur großen Brücke und scannt die grüne Hologrammtür neben der Abschussvorrichtung. In der kleinen Kammer ladet ihr euch die Übersichtskarte herunter. Weiter geht's im Tempel von Torvus. Fahrt mit dem Aufzug nach unten und scannt die grüne Hologrammtür. Am Eingang des Verbindungstunnels rollt ihr unter das Bodengitter, um einen Missile Container zu bergen. Achtung: Am Ende des zweiten Schachts warten zwei Kugelfresser auf euch! Öffnet die Lichttür und schaltet die Feinde aus. Im Gesims der Meditation öffnet ihr das Portal.

Unreiner Morast

Ladet die Lichtzonen mit dem Light Beam auf, um die Feinde zu beseitigen. Vergesst nicht, diese neuen Gegner in die Datenbank aufzunehmen. Über die Plattformen geht's zur dunklen Tür hinaus. Nachdem ihr den Spielstand gespeichert habt, rennt ihr den spiralförmigen Weg nach oben und betretet den nächsten Bereich. Ballert euch den Weg frei und benutzt im Kugelabschnitt die Bomben, um weiterzukommen. Nach der kurzen Zwischensequenz springt ihr nach unten und rollt in das Loch.

Bossgegner: Boost-Wächter

Scannt den Feind und macht euch mit dem Light Beam an die Arbeit. Bleibt ständig in Bewegung, um den tödlichen Angriffen zu entgehen. Sobald der Wächter als Kugel angreift oder sich in eine graue Schleimpfütze verwandelt, aktiviert ihr den Morph Ball und legt Bomben in der Nähe des Feindes aus. Erledigt auch seine Helfer, um zusätzliche Heilungsgegenstände zu erhalten. Nehmt Deckung hinter den Säulen, wenn euer Gegner seinen Boost-Angriff einsetzt. Sobald er sich in seine ursprüngliche Form zurückverwandelt, ladet ihr den Light Beam auf, um den Feind besonders hart zu treffen. Sammelt das Upgrade ein und kehrt in den Vorraum zurück. Hier benutzt ihr den Boost Ball, um den Schlüssel zu erreichen, der in der Mulde liegt. Im Verbindungstunnel benötigt ihr ebenfalls den Boost Ball, um die brüchigen Blöcke schnell genug zu überqueren. Marschiert zum Portal und reist in die Lichtwelt. Im Hain des Torvus stellt ihr euch vor die Lichttür und verwandelt euch in einen Morph Ball. Am rechten Ende der Halfpipe geht's zur dunklen Tür weiter. Scannt die neuen Gegner, die ihr hinter den Wasserfällen findet, und betretet den nächsten Abschnitt. Nehmt den Gyro-Generator in eure Datenbank auf und betätigt die Maschine. Sucht den Transporter zum Großen Tempel auf und fahrt mit dem Aufzug nach oben.

Helle Welt: Tempelanlagen

Allee der Augen

In der Allee der Augen rollt ihr in den Schacht direkt neben der Tür, durch die ihr gekommen seid. Öffnet die grüne Tür mit einer Super Missile und springt neben dem dunklen Portal nach unten. In der Versammlungshalle benutzt ihr die Halfpipe, um zu einem Kugelschacht zu gelangen. Sobald sich die Kameraperspektive verändert, müsst ihr anhalten, damit ihr nicht auf die brüchigen Blöcke rollt. Benutzt den Boost-Ball, um dieses tückische Hindernis zu überwinden.

BOOST-WÄCHTER Weicht den Strahlenangriffen mit einem schnellen Seitwärtssprung aus.

HALFPIPE Als Morph Ball benutzt ihr den Boost, um an das obere Ende der Halfpipe zu gelangen.

ZUGANG ZUR HALLE Über diesen Kugelabschnitt gelangt ihr zur Halle der Ehrwürdigen Toten.

RINGE Mithilfe des Gyro-Generators rückt ihr alle Ringe in die richtige Positon.

TUNNELABDECKUNG Mit einer Bombe pulverisiert ihr die Abdeckung und rollt zum Missile Container.

KUGELBAHNEN Verbindet die roten Linien, um den nächsten Bereich zugänglich zu machen.

Zielsucher

In der Halle der Ehrwürdigen Toten müsst ihr die Gyro-Generatoren bedienen, um alle Ringe in die richtige Position zu bringen. Ob ein Ring in der richtigen Position ist, erkennt ihr daran, dass sich der entsprechende Ring braun verfärbt. Mit dem neuen Waffen-Upgrade markiert ihr die fünf Schlösser neben der lilafarbenen Tür und feuert die Raketen ab. In der Nestkammer A wartet ein dunkler Raketensoldat auf euch. Scannt den Kerl und besiegt ihn, um einen Missile Container zu erhalten. Betretet Nestkammer B und sprengt die gebrochene Abdeckung neben dem Kugelschacht mit einer Bombe. In der kleinen Kammer liegt ein weiterer Missile Container. Im Zugang zum Wartungsschacht hüpft ihr per Kugelbombe in das Rohr und öffnet die grüne Tür. Reist weiter zu den Sümpfen von Torvus. Im Tempel fahrt ihr mit der Plattform nach unten und springt in den Kugelschacht. Öffnet die grüne Tür und aktiviert den Aufzug, um euren Weg fortzusetzen.

Hydrodynamo-Station

Springt ins Wasser und begebt euch auf die unterste Ebene. Dort scannt und erledigt ihr die Wasserkreaturen. Fahrt in dem gelb markierten Schacht nach oben zur nächsten Ebene und scannt die Konsole von der richtigen Seite. Lasst euch von der Kugelkanone hinaufschießen und springt über die Plattformen hinab zum Missile Container. Öffnet die lilafarbene Tür und begebt euch zum großen Wasserpool. Erledigt die beiden Gegner und bedient den Gyro-Generator. Ihr müsst die roten Linien miteinander verbinden, um den ersten Kugelschacht zusammenzusetzen. Entriegelt die dunkle Tür, verwandelt euch in den Morph Ball und lasst euch in das Hologramm treiben. Rollt nach rechts weiter und lasst euch ein weiteres Mal durch die Rohre feuern. Im nächsten Raum arbeitet ihr euch über die Trümmer zur dunklen Tür vor. In der Hydrodynamo-Station scannt ihr die Konsole. Anschließend begebt ihr euch erneut zur Ausbildungsstätte. Diesmal verbindet ihr die blauen Linien miteinander und rollt

ALPHA-BLOGG Dieser Gegner ist verwundbar, solange sein Maul offen steht.

GRAPPLE-WÄCHTER Sobald sich der Gegner an einer der Säulen verfängt, attackiert ihr seinen Rücken.

durch den Schacht. Zerstört den Block und legt eine Bombe in die Mulde. In der Versammlungshalle springt ihr ins Wasser, um die Plattformen mithilfe des Dark Beams umzudrehen. Springt in die Mulde auf der anderen Seite des Raums und zündet eine Bombe. Unter Wasser aktiviert ihr das Portal und reist in die dunkle Welt. Nachdem ihr die Piraten ausgeschaltet habt, begebt ihr euch zu dem Gyro-Generator und benutzt den Boost dreimal, um den Laser einzustellen. Nach der kurzen Zwischensequenz geht's in die helle Welt zurück. Dreht die beiden Plattformen erneut um und springt zur Kugelkanone. Auf der anderen Seite des Tunnels scannt ihr die letzte Konsole und öffnet die unterste Tür. Taucht immer tiefer, bis ihr die kleine Lagerkammer erreicht, wo ihr den nützlichen Gravity Boost einsackt.

Bossgegner: Alpha-Blogg

Scannt diesen Bossgegner und ladet euren Dark Beam auf. Anschließend wartet ihr, bis euch das Monster mit einem Rammangriff verwunden will. Sobald das Maul offen ist, feuert ihr eure Waffe ab und weicht zur Seite aus. Lauft seitwärts, um den Schallangriffen auszuweichen. Nach dem Kampf eilt ihr zum Hydrodynamo-Schacht und sucht nach der Säule mit den rotierenden Zahnrädern. Springt mit dem Gravity Boost nach oben zum Portal und reist in die dunkle Welt. Nachdem ihr den Schlüssel eingepackt habt, geht's in die Lichtwelt zurück. In den Katakomben springt ihr ins Wasser und begebt euch zur Kugelmulde unterhalb des Portals. Anschließend reist ihr zur dunklen Welt.

Dunkle Welt: Sumpf vom dunklen Torvus

Verlies

Arbeitet euch zur Opferhalle vor, erledigt den Feind und schreitet durch die Lichttür. Mit Bomben arbeitet ihr euch durch die Röhren. Die Piraten in der Krypta stellt ihr mit dem Light Beam ruhig. Über die Plattformen geht's weiter hinauf bis zur Lichttür. Im Gang schafft ihr euch die Tentakel mit dem Light Beam vom Hals. Springt im Schacht des Untertempels nach unten und neutralisiert die beiden Kreaturen. Anschließend arbeitet ihr euch nach oben durch. Euer Ziel ist die Kugelkanone, die euch an die Spitze des Raumes bringt. Hinter der Raketentür liegt eine Speicherstation. Verlasst die Kammer und lasst euch nach unten fallen. Im Inneren der Stahlkonstruktion springt ihr als Morph Ball in die Mulde und zündet eine Bombe. Über die Tür erreicht ihr den oberen Teil der Opferkammer.

Bossgegner: Grapple-Wächter

Sobald ihr den Feind gescannt habt, nehmt ihr automatisch seine Schwachstellen ins Visier. Bleibt ständig hinter einer der Säulen und feuert auf das Auge der Bestie. Sobald er sich mit dem Grapple Beam an der Säule verfangen hat, ladet ihr den Power Beam auf und jagt eine Super Missile in den verwundbaren Rücken des Bossgegners. Dabei müsst ihr allerdings ziemlich schnell vorgehen und mit dem Seitwärtssprung hinter die Kreatur gelangen. Sobald die Säulen explodieren, müsst ihr den Feind umkreisen und Standardraketen in seinen Rücken feuern.

Rückweg

Über das Verlies kehrt ihr zur Lichtwelt zurück und begebt euch zur Hydrodynamo-Station. Mit dem Aufzug fahrt ihr zum Tempel von Torvus zurück. Entriegelt die lilafarbene Tür und fahrt mit der Plattform ins nächste Gebiet. Euer Ziel ist der Tempel von Agon. Unterwegs lasst ihr euch im Portalzugang von den Kanonen nach oben befördern und rollt von der Plattform, um einen Missile Container einzusacken. Im Tempel rennt ihr nach links und öffnet die dunkle Tür. Rollt im Kugelabschnitt nach links und öffnet die lilafarbene Tür. Scannt alle Konsolen und Objekte im nächsten Bereich. Anschließend aktiviert ihr eine Bombe in der Kugelmulde. Rennt zu dem Durchgang im Norden und scannt die Konsole bei der Halfpipe. Danach lasst ihr euch nach oben schießen und bedient die nächste Mulde, um ein Portal freizulegen. Erledigt den Vorgang, bevor das Bohrgerät zu Stillstand kommt. Am oberen Ende der Halfpipe gelangt ihr in den Kugelschacht, der euch direkt zum Portal führt.

Dunkle Welt: Ödland vom dunklen Agon

Kessel der Prüfungen

Rollt durch den Spalt neben der Leiche und springt über die Plattformen zur nächsten Tür. Aktiviert das Portal am Ende des Kugelabschnitts und begebt euch in die Lichtwelt. Folgt dem Verlauf der Gänge und sammelt den Darkburst ein. Eilt zum Transportzentrum und rollt die rechte Seite der Halfpipe hinauf. Per Aufzug geht's zum Sumpf zurück. Begebt euch zur Verlassenen Arbeitsstätte und benutzt den Grabble Beam, um zu dem Missile Container zu gelangen. Weiter geht's zur Vergessenen Brücke, wo ihr zum Portal hinüberspringt und in die dunkle Welt reist.

Vergessene Brücke der Finsternis

Öffnet die grüne Tür mit einer Super Missile. Im Verbindungsgang feuert ihr mit dem Light Beam auf die Plattformen und springt zur anderen Seite. Rollt in den Tunnel links neben der Tür und schwingt zum Schlüssel. Anschließend lasst ihr euch nach unten fallen und öffnet die dunkle Tür. Rollt durch die Kugelbahn, bis ihr die nächste Tür erreicht. Verlasst die Portalkammer noch nicht, sondern springt nach rechts und die Felsen hinauf. Oben findet ihr einen weiteren Kugelkanal. Tretet durch das Portal, schnappt euch den Missile Container und kehrt in die dunkle Welt zurück. Betretet den Vergifteten Sumpf und öffnet die lilafarbene Tür. Sammelt das Munitions-Upgrade ein. Anschließend öffnet ihr die rote Tür beim Giftweiher und speichert euren Spielstand. Verlasst die Kammer und hüpft nach unten zur Lichttür. Im Tempelabschnitt öffnet ihr die Tür links, um eine Munitionsstation zu erreichen. Kehrt in den kleinen Hauptraum zurück und springt zu der Röhre hinauf, um die grüne Tür zu

CHYKKA LARVE Feuert aus allen Rohren, sobald der Gegner auf die Plattform klettert.

CHYKKA ADULTE FORM Sobald die roten Ringe erscheinen, begebt ihr euch hinter den Feind und benutzt die Zielaufschaltung.

erreichen. Dort sackt ihr den Energie-Tank ein und stellt euch auf die rote Markierung im Vorraum.

Bossgegner: Chykka

Scannt jede einzelne Form des Endgegners, auch den Kokon. Danach zerstört ihr die Halterungen. Sobald die Zwischensequenz vorbei ist, hat euer Gegner Gestalt angenommen.

Larve: Anhand des Radars könnt ihr erkennen, wo sich der Feind befindet. Bearbeitet ihn mit dem Light Beam, wenn er in die Luft springt oder auf die Plattform klettert. Seine kleinen Helfer macht ihr mit dem Dark Beam unschädlich, damit ihr neue Light-Beam-Munition erhaltet.

Adulte Form: Ballert mit dem Power oder dem Dark Beam auf den Gegner, nachdem ihr ihn gescannt habt. Wenn an seinen Flügeln rote Markierungen erscheinen, schwingt ihr euch zur nächsten Plattform und benutzt das Raketenaufschaltsystem, um die vier Ziele unter Beschuss zu nehmen. Sobald der Bossgegner seinen Schwanz in den Schlamm taucht, schwingt ihr euch permanent von Plattform zu Plattform, um den Spuckattacken zu entgehen. Wenn er nach hinten ausholt, folgt ein Rammangriff, dem ihr ebenfalls mit dem Grabble Beam ausweicht. Nachdem das Biest in die Flüssigkeit gefallen ist, müsst ihr eure Taktik ändern. Wartet, bis der Gegner still in der Luft schwebt und bearbeitet seinen Schwachpunkt mit aufgeladenen Salven eures Light Beams. Erledigt die kleinen Fliegen mit dem Power Beam, um möglichst viele Heilungskugeln abzustauben. Wenn die Plattformen versinken, haltet ihr euch mit dem Grabble Beam am Leben.

Dark Visor

Aktiviert den neuen Visor und haltet nach den roten Plattformen Ausschau. Springt zur Tür hinauf und zündet eine Bombe in der Kugelmulde. Holt euch die Energie ab und begebt euch zu dem Portal bei der Vergessenen Brücke der Finsternis. In der hellen Welt liefert ihr die Energie im Tempel von Torvus ab. Nach der Zwischensequenz geht's zum Wurzelpfad weiter, wo ihr dank des Grabble Beams einen Missile Container erreicht. Unter Wasser öffnet ihr die dunkle Tür und lauft zur anderen Seite des Wasserbeckens. Springt nach oben und sammelt einen weiteren Missile Container ein. Danach lauft ihr zum Transporter zum Großen Tempel. In der Allee der Augen öffnet ihr die verbleibende grüne Tür und lasst euch von der Kanone auf die andere Seite schießen. Mit dem Grabble Beam schwingt ihr zum Energie-Tank und verlasst den Abschnitt.

Tempelanlagen

Weiter geht's zum Tempeltransporter C, mit dem ihr nach oben fahrt. Nach der Zwischensequenz beim Energieregulator begebt ihr euch zum Heiligtum des Tempels. Im Zugang zu Transporter A verwandelt ihr euch in den Morph Ball und rollt durch den Spalt in den Speicherraum. Scannt die Gegend und zerstört die brüchigen Felsen mit einer Bombe. Rollt hinunter und sammelt den Missile Container ein. Mit dem Transporter A gelangt ihr nach unten. Lauft zur geheiligten Brücke und wechselt dort auf den Dark Visor. Markiert alle fünf roten Punkte, die an der Wand zu sehen sind, und feuert eine Salve Raketen ab. Schafft die Gegner aus dem Weg und öffnet die Tür mit dem grünen Hologramm. Danach schaltet ihr die Geschütze mit dem Charge Beam aus und begebt euch zu dem Aufzug.

Helle Welt: Geheiligte Festung

Transporter

Scannt die Konsole, um die Ringtür zu öffnen. Anschließend rollt ihr in den Gyro-Generator und benutzt den Boost. Dadurch legt ihr die nächste Tür frei. Erledigt alle Piraten auf der Brücke und betretet die Festung. Scannt und zerstört die nächsten Feinde im Energieverteiler. Beim Reaktorzugang wechselt ihr auf den Dark Visor und markiert die fünf roten Punkte mit dem Raketensystem. Zerstört den Rezbit mit dem Dark Beam und springt nach oben zur Tür. Den großen Kampfroboter bearbeitet ihr zunächst mit Raketen, bis sein Kopf explodiert. Jetzt verwandelt ihr euch in einen Morph Ball und benutzt den Boost, um den roten Punkt an der Unterseite eures Gegners zu treffen. Achtet auf die schnellen Attacken des Feindes. Erledigt auch die restlichen Gegner und springt über die Plattformen zur Tür. Wechselt in die Kugelform und rollt in den Schacht auf der linken Seite. Ihr müsst die Bombenmulden in der folgenden Reihenfolge betätigen: orange, blau, rot und grün. Rollt auf die andere Seite und öffnet die Tür. Schafft euch die Quads vom Hals und öffnet das Portal. Entriegelt die dunkle Tür in der Kammer der Auslese und fahrt mit dem Aufzug ins obere Stockwerk.

Dynamoanlage

Erledigt die fliegenden Biester und schwingt euch auf die andere Seite. Danach dreht ihr euch um und aktiviert den Dark Beam. Sobald ihr die fünf Ziele gleichzeitig getroffen habt, erhaltet ihr Zugang zum Portal, durch das ihr in die Lichtwelt zurückgelangt. Schafft euch die Quads vom Hals und tretet durch die dunkle Tür. Als Kugel rollt ihr in die Mulde und legt Bomben vor den Gegnern ab. Auf der anderen Seite verlasst ihr den Raum. Neben dem Fenster rollt ihr in den Kugelschacht und rollt an dem Balkon vorbei in die nächste Ballbahn. Betätigt die Bombenmulde. Feuert auf die kleinen Felder, um die Farben richtig anzuordnen: oben rot, Mitte grün, unten blau. Benutzt die neue Bombenmulde,

DARK VISOR Nur mit diesem Visor könnt ihr die versteckten Punkte entdecken.

SPIDER-WÄCHTER Lasst euch nach unten fallen und legt dem Gegner einige Bomben in den Weg.

SPIDER-WÄCHTER-FINALE Sobald der Bossgegner in alle drei Stromfelder der letzten Wand gerollt ist, habt ihr den Kampf gewonnen.

um den ersten Ring anzuhalten. Danach entriegelt ihr die Raketentür und speichert den Spielstand.

Tempel der Festung

Rollt zurück und steigt auf den äußeren Ring. Auf der gegenüberliegenden Seite setzt ihr euren Weg durch den Schacht fort. Mit dem Gyro-Generator öffnet ihr den Durchgang. Bleibt allerdings im selben Raum und scannt die Konsole. Mit dem Aufzug geht's zur nächsten Ebene hinauf. Durch die Tür erreicht ihr den Tempelzugang. Lasst euch fallen und setzt die Quads außer Gefecht. Springt im Tempel der Geheiligten Festung nach unten, kümmert euch um die Gegner und arbeitet euch über die Plattformen hinauf. Per Grabble Beam erreicht ihr die nächste Tür. Zündet eine Bombe in der Mulde und scannt das blaue Hologramm bei dem leblosen Körper. Anschließend kehrt ihr zurück zum Tempel und begebt euch zur blauen Hologrammtür. Die neuen Gegner erledigt ihr, indem ihr beide Arme gleichzeitig mit einer Rakete trefft. Bei den schwebenden Plattformen springt ihr nach rechts auf die letzte und dreht euch um. Nachdem ihr die Konsole gescannt habt, benutzt ihr die Kugelkanone. Sobald ihr angekommen seid, scannt ihr das nächste Terminal und hüpft zur nahe gelegenen Tür. Wenn ihr den Raum betretet, habt ihr den nächsten Bossgegner direkt vor der Nase. Nehmt das Wesen in eure Datenbank auf, das im Schacht herumrollt, da dies eure einzige Gelegenheit für einen Scann ist.

Bossgegner: Spider-Wächter

Wand 1: Per Bombensprung arbeitet ihr euch durch die Schächte, bis ihr den Gang rechts erreicht. Am Rande dieses Schachts legt ihr Bomben, um den Wächter zu verletzen. Sobald der Bossgegner grün eingefärbt ist, springt ihr in die Kugelmulde und löst eine Explosion aus.

Wand 2: Wartet am rechten oberen Ende der Halfpipe auf den Feind. Kommt er auf euch zu, springt ihr nach unten und legt während des Fallens Bomben ab. Wiederholt diesen Vorgang, bis die Kugelmulde aktiviert wird. Mit dem Boost katapultiert ihr euch in den Schacht am linken Ende der Halfpipe und rollt zur Bombenmulde.

Wand 3: Hier geht's auf der linken Seite nach oben. Wartet bei dem Loch, bis der Gegner näher kommt, lasst euch fallen und legt im Flug Bomben. Wiederholt den Vorgang so lange, bis die Mulde aktiviert wird.

Wand 4: An dieser Stelle müsst ihr den Feind dreimal verletzen. Begebt euch in die unterste Bahn und wartet ab, bis der Feind nach rechts rollt. Legt ihm einige Bomben in den Weg und nutzt die Chance, um an dem Bossgegner vorbeizurollen. Gebt ihm den Rest, springt in den nächsten Schacht und betätigt die Bombenmulde. Es ist wichtig, dass der Gegner von der rechten Seite ankommt, damit er sofort nach oben weiterrollt. Jetzt müsst ihr euch aus dem Staub machen, da ihr sonst getroffen werdet. Sobald der Feind verletzt wurde, wiederholt ihr den Vorgang. Nachdem ihr die erste Mulde betätigt habt, lasst ihr euch sofort nach links unten fallen und benutzt den Doppelbombensprung, um in den obersten Schacht zu gelangen. Rollt nach rechts und setzt den Boost ein, um über die kleine Lücke zu sausen. Jetzt aktiviert ihr die zweite Mulde. Wenn der Feind erneut Schaden genommen hat, aktiviert ihr die beiden ersten Mulden und springt anschließend nach oben zur dritten. Beim letzten Durchgang dürft ihr keine Zeit verlieren. Nachdem ihr das Upgrade eingesammelt habt, kehrt ihr in die Arena zurück und folgt den Spider-Schienen. Zwischen Wand 3 und 4 kommt ihr an die höchste Stelle des Platzes. Springt per Bombe in den oberen Schacht und sackt den Missile Container ein. An dieser Stelle rollt ihr in den Kugeltunnel. Im nächsten Raum benutzt ihr die Schienen, um zur Tür zu gelangen. Aktiviert den Aufzug und fahrt nach unten. In der nächsten Ausgabe findet ihr den Lösungsweg für den letzten Abschnitt des Spiels.

Prince of Persia

Dank unserer Tipps und Hilfestellungen entgeht euch **in diesem gigantischen Abenteuer** absolut nichts.

Zu Beginn unserer Tipps geben wir euch allgemeine Hinweise, damit ihr euch besser im Spiel zurechtfindet und das schwere Adventure euch keine Probleme bereitet. Unsere Komplettlösung zeigt die schwierigsten Stellen in Bildern. Auf Bosskämpfe oder Rätsel gehen wir näher ein. Darüber hinaus liefern wir euch Infos über geheime Waffen und wie ihr die alternative Endsequenz freispielt.

Allgemeine Tipps

Nutzt die Zeitfähigkeiten des Prinzen!

Wenn ihr in Jump&Run-Abschnitten ins Nichts oder in tödliche Stacheln stürzt, solltet ihr immer die Zeit zurückdrehen, um euch eure eigene Zeit zu sparen. Auch in Kämpfen und in Bosskämpfen solltet ihr auf die Magie des Prinzen zurückgreifen. Lasst die Zeit langsamer verstreichen, um zahlreiche Treffer ohne Gegenwehr anbringen zu können. Besonders im späteren Spielverlauf, wenn der Prinz sich in das Sandgespenst verwandelt hat und seine Lebensenergie ständig abnimmt, müsst ihr die Zeitzauber anwenden, um in den Kämpfen gegen mehrere starke Widersacher bestehen zu können. Das beste Beispiel für die Effektivität der Zauber ist der Golem. Wenn ihr die Zeit langsamer vergehen lasst, sobald ihr auf seinen Rücken gelangt seid, reicht eine einzige Angriffsserie, um das Ungetüm ins Jenseits zu schicken.

Taktiken für jeden Gegnertyp

Findet so bald wie möglich heraus, welche Gegner bestimmte Angriffe blocken können, und sucht nach Attacken, gegen die sie nichts ausrichten können. Manche Feinde wehren fast alle Angriffe ab und ihr benötigt viel Zeit, um sie auszuschalten. Vor allem, wenn sich dann noch weitere Gegner ins Kampfgetümmel stürzen, solltet ihr Zauber anwenden, um euch komplizierte Feinde schnell vom Hals zu schaffen.

Kämpfen? Nein danke!

Bei Kämpfen in der Nähe von Abgründen oder Fallen könnt ihr mit euren Feinden kurzen Prozess machen, indem ihr eure Umgebung nutzt. Befördert eure Widersacher mit Würfen in die Tiefe oder löst Fallen aus, um lange, Energie zehrende Konfrontationen zu umgehen. Schleudert beziehungsweise lockt die Feinde ins Wasser – bei der ersten Berührung mit dem nassen Element zerpuffen die meisten Gegner auf der Stelle. So spart ihr Zeit und geht kein Risiko ein.

Ausweglos?

Ihr steckt fest und wisst nicht, wie ihr weiterkommt? Seht euch dann immer sehr gut um und benutzt die Panorama-Perspektive. So erkennt ihr Stangen, Balken und Vorsprünge besser und seht vielleicht auf Anhieb eine Lösung für euer Problem. Lauft an den Wänden hoch, um eventuell einen Vorsprung zu finden, und probiert, ob ihr über Säulen, Bäume oder andere Objekte entlegene Stellen erreichen könnt. Oft müsst ihr die Zeit auch langsamer verstreichen lassen, um zum Beispiel rechtzeitig durch eine Tür, die sich nach Betätigen eines Schalters von alleine wieder schließt, gehen zu können. Seht euch die Intros der Räume aufmerksam an!

Alternative Endsequenz

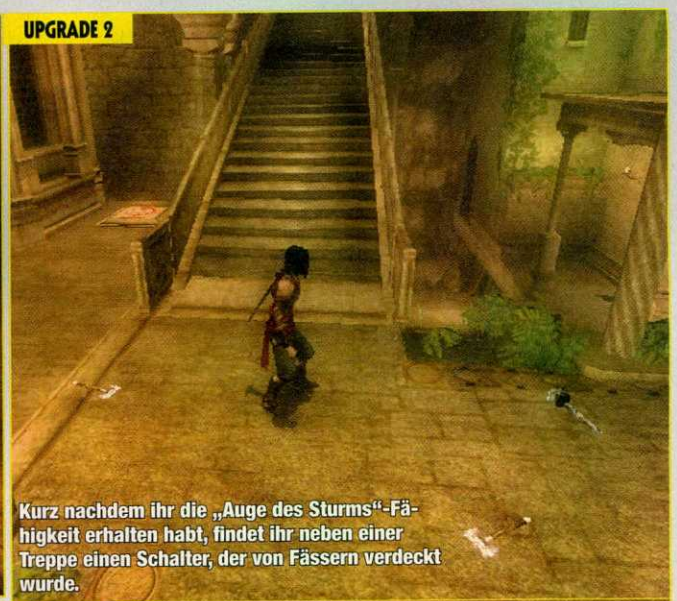
Wenn ihr alle neun Upgrades im Spielverlauf einsammelt, erhaltet ihr am Ende des Spiels das Wasserschwert und tretet damit gegen den Dahaka an. Wo ihr versteckte Upgrades entdeckt, erklären wir euch im Walkthrough. Am Ende der Lösung zeigen wir euch, wie ihr Dahaka – den Wächter der Zeit – besiegt. Zudem schaltet ihr die Galerie mit den Illustrationen frei, wenn ihr das Spiel mit der alternativen Endsequenz beendet. In unserer Lösung sind die Screenshots mit den Upgrades gelb hervorgehoben.

Warrior Within

UPGRADE 1

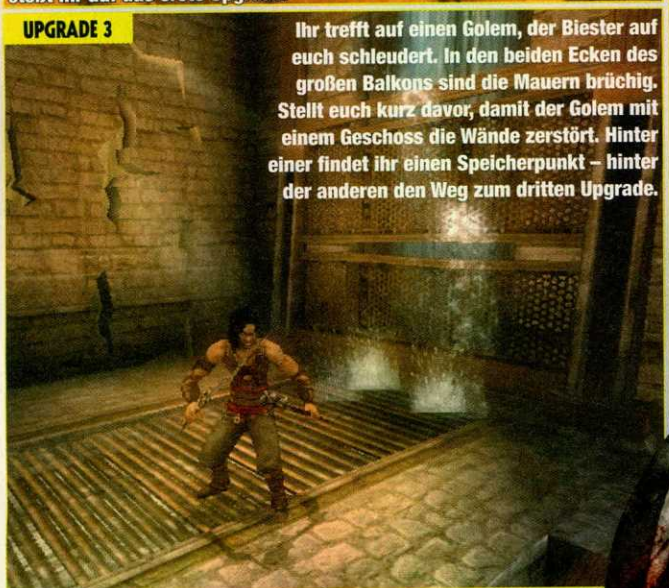
Nach dem zweiten Kampf gegen Shahdee zieht ihr den Altar im Raum, in dem der Kampf stattfand, nach vorne. Am Ende des Gangs dahinter stoßt ihr auf das erste Upgrade.

UPGRADE 2

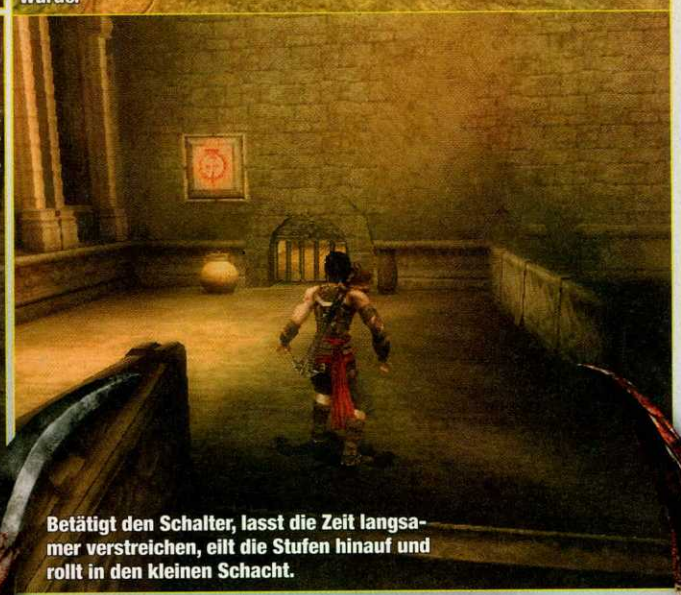


Kurz nachdem ihr die „Auge des Sturms"-Fähigkeit erhalten habt, findet ihr neben einer Treppe einen Schalter, der von Fässern verdeckt wurde.

UPGRADE 3



Ihr trefft auf einen Golem, der Biester auf euch schleudert. In den beiden Ecken des großen Balkons sind die Mauern brüchig. Stellt euch kurz davor, damit der Golem mit einem Geschoss die Wände zerstört. Hinter einer findet ihr einen Speicherpunkt – hinter der anderen den Weg zum dritten Upgrade.



Betätigt den Schalter, lasst die Zeit langsamer verstreichen, eilt die Stufen hinauf und rollt in den kleinen Schacht.

UPGRADE 4

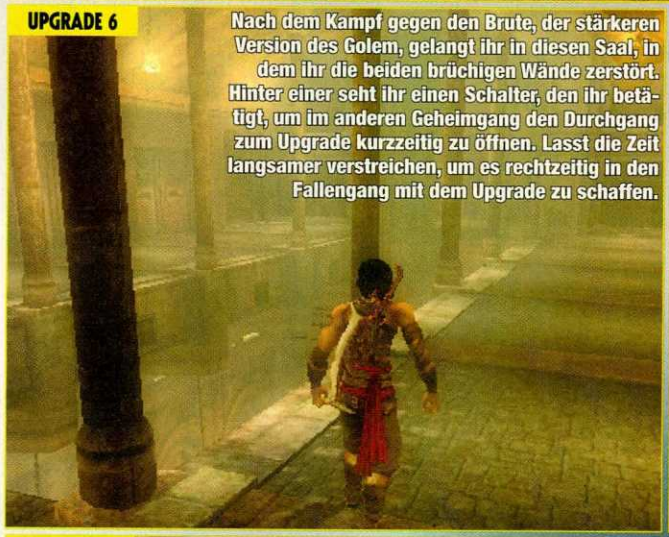
Im Bereich mit der Säule mit dem Schalter lauft ihr in die Ecke, in die der Prinz auf dem Screenshot blickt. Dort klettert ihr an der Kante nach unten und gelangt so zum vierten Upgrade.

UPGRADE 5

Beim Rätsel im Garten müsst ihr am Ende das Wasser an einem Hebel anstellen, den ihr erreicht, wenn ihr unter dem Gittertor hindurchrollt.

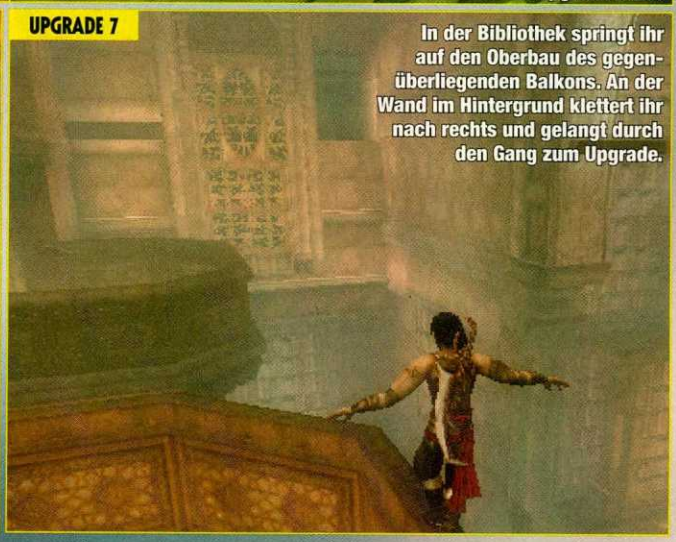
Im Raum mit dem Hebel könnt ihr nach oben zu einem Gang klettern, der euch zum fünften Upgrade führt.

UPGRADE 6



Nach dem Kampf gegen den Brute, der stärkeren Version des Golem, gelangt ihr in diesen Saal, in dem ihr die beiden brüchigen Wände zerstört. Hinter einer seht ihr einen Schalter, den ihr betätigt, um im anderen Geheimgang den Durchgang zum Upgrade kurzzeitig zu öffnen. Lasst die Zeit langsamer verstreichen, um es rechtzeitig in den Fallengang mit dem Upgrade zu schaffen.

UPGRADE 7



In der Bibliothek springt ihr auf den Oberbau des gegenüberliegenden Balkons. An der Wand im Hintergrund klettert ihr nach rechts und gelangt durch den Gang zum Upgrade.

UPGRADE 8

Das achte Upgrade findet ihr in der Haupthalle. Dreht den Hebel so, dass ihr nach unten klettern könnt. Werft einen Blick auf den Extrakasten mit den Waffen. Direkt neben dem Upgrade-Gang ist der Hockeyschläger versteckt.

UPGRADE 9

Im Raum im südlichen Korridor, in dem euch Shahdee am Anfang die Tür vor der Nase verschlossen hat, haltet ihr Ausschau nach dem Balkon mit dem kaputten Gitter und der Kiste dahinter.

Zerschlagt die Gitter und zieht die Kiste auf den Balkon.

Über die Kiste klettert ihr nach oben und gelangt in den Fallengang, an dessen Ende ihr das letzte Upgrade entdeckt.

Die versteckten Waffen

Im Verlauf des Spiels könnt ihr mehrere versteckte Waffen entdecken. Wir verraten euch, wo ihr welche Waffe findet. Das Lichtschwert möchten wir euch besonders ans Herz legen: Keine andere Zweitwaffe verursacht so viel Schaden bei den Gegnern!

1. Teddy – Mechanischer Turm

SCHRITT 1 Im mechanischen Loch geht ihr in diesen Gang.

SCHRITT 2 In der Vergangenheit sind keine Stacheln in der Grube.

SCHRITT 3 Springt nach unten und zerschlagt die Wand.

SCHRITT 4 Im Geheimraum stoßt ihr auf den Teddy.

2. Hockey – Haupthalle

SCHRITT 1 Positioniert den Hebel so, wie ihr es hier seht.

SCHRITT 2 Springt im Spalt von Wand zu Wand nach unten.

SCHRITT 3 Von ganz unten aus springt ihr auf die Plattform.

SCHRITT 4 Zerschlagt die Wand rechts neben dem Durchgang.

3. Lichtschwert – Mystische Höhlen

SCHRITT 1 Hinter dieser Tür findet ihr die geheime Waffe.

SCHRITT 2 Betätigt den Schalter am anderen Ende der Höhle.

SCHRITT 3 Lasst auf dem Weg zur Tür die Zeit langsam vergehen.

SCHRITT 4 Hinter der brüchigen Wand findet ihr das Lichtschwert.

4. Rayman-Faust – Katakomben

SCHRITT 1 Beginnt eine Verfolgungsjagd im Gang rechts.

SCHRITT 2 Hinter diesem Abgrund haltet ihr euch links.

SCHRITT 3 Zerstört den Waffenständer vor der Zelle.

SCHRITT 4 Hebt den Rayman-Handschuh aus den Trümmern auf.

Auch online unter www.N-ZONE.de

N-ZONE ZEUGNIS

1. Wie alt bist du? ____ Jahre

2. Welche Systeme besitzt du? Welche Konsolen willst du kaufen? Worüber soll N-ZONE berichten?

	Hab ich	Will ich	Berichte erwünscht
GameCube	❑	❑	❑
Game Boy Advance (SP)	❑	❑	❑
Nintendo 64	❑	❑	❑
Nintendo DS	❑	❑	❑
PlayStation 2	❑	❑	❑
PlayStation	❑	❑	❑
PlayStation Portable (PSP)	❑	❑	❑
Xbox	❑	❑	❑
PC	❑	❑	❑
DVD-Player	❑	❑	❑
Handy	❑	❑	❑

3. Welche Schulnote bekommt das aktuelle Heft?
(1 = sehr gut, 6 = ungenügend)

Text: Schulnote: _____
Layout: Schulnote: _____
Titelseite: Schulnote: _____
Gesamtnote: Schulnote: _____

4. Welche Spiele willst du dir demnächst kaufen?

GameCube: _____ _____ _____
GBA/GBA SP: _____ _____ _____

5. Wie findest du das neue Kampfsystem von *Princ of Persia: Warrior Within*?

Einfach genial. ❑
Gut, aber zu viele Moves. ❑
Das vom Vorgänger war viel besser. ❑
Ist total daneben. ❑

6. *Prince of Persia: Warrior Within* ist sehr brutal. Ist das Spiel deshalb besser, als der Vorgänger?

Na klar. ❑
Ist total unnötig. ❑
Ist mir ziemlich egal. ❑

7. Was gefällt dir an *Prince of Persia: Warrior Within* am Besten?

Die Grafik ❑
Der Sound ❑
Das Kampfsystem ❑
Die Atmosphäre ❑
Die Hintergrundgeschichte ❑
Die Brutalität ❑

8. Seit wann liest du die N-ZONE?

(Aktuelle Ausgabe = 03/2005)
Ausgabe: _____/_____

9. Ich kaufe die N-ZONE ...

... circa _____ Mal pro Jahr.

10. Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gerne mehr, genauso viel oder weniger davon?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
News	____	❑	❑	❑
Vorschau Splinter Cell 3	____	❑	❑	❑
Vorschau Star Fox Assault	____	❑	❑	❑
Vorschau Mario Kart DS	____	❑	❑	❑
Vorschau Castlevania DS	____	❑	❑	❑
Info-Center	____	❑	❑	❑
Test TimeSplitters: Future P.	____	❑	❑	❑
Test Viewtiful Joe 2	____	❑	❑	❑
Test Mario Power Tennis	____	❑	❑	❑
Test Donkey Kong Jungle Beat	____	❑	❑	❑
Test Mario Party 6	____	❑	❑	❑
Import-Test Resident Evil 4	____	❑	❑	❑
Hardware	____	❑	❑	❑
Feedback: Metroid Prime 2	____	❑	❑	❑
Entwicklertagebuch: RE 4	____	❑	❑	❑
Cheats & Codes	____	❑	❑	❑
Komplettlösung: Paper Mario 2	____	❑	❑	❑
Kolumne	____	❑	❑	❑

11. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

_____
_____

12. Was hat dir allgemein an N-ZONE gefallen?

_____
_____

13. Was hat dir an N-ZONE weniger gefallen?

_____
_____

14. Lesercharts: Welche drei Nintendo-Spiele gefallen dir im Augenblick am besten? Du musst sie bereits mehrmals gespielt haben!

1. _____
2. _____
3. _____

15. Most Wanted: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen Nintendo-Spiele, die sich noch in der Entwicklung befinden, wünschst du dir am meisten?

1. _____
2. _____
3. _____

Name, Vorname

Telefonnummer

Straße

Wohnort

Schicke den Coupon (oder eine Kopie davon) an folgende Adresse:
Computec Media • N-ZONE • Kennwort: Zeugnis 03 • Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth

Angaben und Adresse werden dem Datenschutz gemäß getrennt voneinander archiviert.

Ihr bestimmt, wie das Heft aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Chance, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen!

5 Nintendo-Spiele zu gewinnen!

Unter allen Einsendern werden monatlich fünf Spiele verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

IMPRESSUM

REDAKTION:

Redaktionsdirektor:
Hans Ippisch (V. i. S. d. P.)

Redaktion:
Leitender Redakteur: Fabian Sluga
Redaktion: Udo Crnjak, Thomas Eder, Michael Meyer
Mitarbeiter dieser Ausgabe: Sascha Dowidat,
Redaktionsassistenz:
Yves Nawroth
Auslandskorrespondenten:
Warren Harrod, Heinrich Lenhardt
Bildredaktion:
Albert Kraus (Leitung), Tobias Zellerhoff

Layout:
Lars Kromat, Florian Hannich, Wojtek Pruchnicki

Lektorat/Schlussredaktion:
Birgit Bauer, Esther Marsch, Cornelia Lutz, Heidi Schmidt, Thomas Schreiner

Textchef:
Margit Koch-Weiß (Leitung), Claudia Brose

Art Director:
Andreas Schulz

Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht:
Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Inhaltspapier:
Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100 % aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

Beilagen
Einer Teilauflage dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma COMPUTEC bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

ANZEIGENKONTAKT:
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
Telefon: +49 - 911/28 72 - 340
Fax: +49 - 911/28 72 - 241
E-Mail: dispo@computec.de
Verantwortlich im Sinne des Presserechts:
Oliver von Quadt

Anzeigenberatung:
Sven Wedig
Telefon: +49-(0)-30-85954-641
s.wedig@celebration-media.de
Wolfgang Menne
Fax: +49 - 911/28 72 - 144
E-Mail: wolfgang.menne@computec.de
Thorsten Szameitat
Fax: +49 - 911/28 72 - 141
E-Mail: thorsten.szameitat@computec.de

Anzeigendisposition/Datenanlieferung:
Fax: +49 - 911/28 72 - 114
E-Mail: dispo@computec.de

Datenübertragung:
anzeigen@computec.de

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Serviceleistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins inklusive der Ausgabe, in der die Anzeige erschienen ist, und der Seitennummer an: CMS Media Services GmbH Disposition, Anschrift siehe oben.

VERLAG

Vorstand
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Oliver Menne

Produktionsleitung:
Martin Closmann (Leitung), Ralf Kutzer

Werbeabteilung
Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag

Vertrieb:
Burda Medien Vertrieb

Vertriebsleiter:
Klaus-Peter Ritter

Abonnement
N-ZONE kostet im Abonnement € 36,60 für 12 Ausgaben pro Jahr (Ausland: € 49,80)

Abonnementbestellung Österreich
Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10
A-5081 Anif, Tel.: 06246/882 - 882
Fax: 06246/882 - 5277
E-Mail: computec@leserservice.at
Abopreis für 12 Ausgaben: € 41,60

Druck:
RR Donnelley Europe
ul. Obroncow Modlina 11
30-733 Krakau
Polen

ISSN/Pressepost
N-ZONE wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
ISSN 1433 - 8424, VKZ B 43739

IN DER COMPUTEC MEDIA AG ERSCHEINEN AUSSERDEM:

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 4. Quartal 2004 27.655 Exemplare

SO ERREICHST DU UNS:

ANSCHRIFT DER REDAKTION:
COMPUTEC MEDIA AG
N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: redaktion@n-zone.de
Website: www.n-zone.de

ANSCHRIFT DES ABO-SERVICE:
Kundenservice:
Computec-Abo-Service
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf
Zentrale Abo-Nummer:
Telefon: 0451/4906 - 700
Telefax: 0451/4906 - 770
E-Mail: computec.abo@pvz.de

SPIELE-HOTLINES

TIPPS UND TRICKS, SONSTIGE FRAGEN ZU SPIELEN

Hersteller/Vertrieb:	Kontakt:	Wann:	Gebühren:
Acclaim www.acclaim.de	0190/824663	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Activision www.activision.de	0190/510055	Mo.-Fr. 14-18 Uhr, Sa.-So. 16-18 Uhr	€ 0,62/Min.
Atari www.atari.de	0190/771883	Mo.-So. 14-21 Uhr	€ 1,24/Min.
Avalon Interactive www.avalon.de	0190/771888	Mo.-Fr. 14-18 Uhr	€ 1,24/Min.
Bigben Interactive www.bigben-interactive.de	01908/82415	Mo.-So. 7-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Capcom www.capcom-europe.com	0190/707757	Mo.-So. 0-0 Uhr	€ 1,24/Min.
Codemasters www.codemasters.de	0190/900045	Mo.-So. 10-18 Uhr	€ 1,24/Min.
Eidos Interactive www.eidos.de	0190/839582	Mo.-So. 10-22 Uhr	€ 1,86/Min.
Electronic Arts (D) www.electronic-arts.de	0190/776633	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,24/Min.
Electronic Arts (A)	0900/373762	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,08/Min.
Electronic Arts (CH)	0900/776677	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	sfr 2,-/Min.
Konami www.konami-europe.de	0190/824694	Mo.-So. 8-24 Uhr,	€ 1,86/Min.
Nintendo www.nintendo-europe.com	0190/000000	Mo.-Fr. 13-17 Uhr	€ 1,24/Min.
Take 2 www.take2.de	0190/87326836	Mo.-Fr. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
TDK www.tdk.de	0190/706264	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,24/Min.
THQ www.thq.de	0190/505511	Mo.-Fr. 16-20 Uhr	€ 0,62/Min.
Ubisoft www.ubisoft.de	0190/88241210	Mo.-So. 11-24 Uhr,	€ 1,86/Min.
Vivendi Universal www.vivendi-universal-interactive.de	0190/151200	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	0,62/Min.

INSERENTENVERZEICHNIS

Computec Media AG	**4, 31, 59, 75, 94**
Electronic Arts	**2, 3**
Gamestore	**37**
Nintendo	**99, 100**

NACHSPIEL

SKURRILES KURZ VORM SCHLUSS!

Haben Shooter ausgedient?

DIE KOLUMNE

Zurück in die Neunziger

Wie gerne erinnere ich mich an die Super-Nintendo- und Mega-Drive-Zeiten Anfang der 90er-Jahre zurück. Spiele wie *Axelay*, die *R-Type*-Serie, *Starwing*, die *Aleste*-Serie, *Gradius*, die *Thunderforce*-Reihe oder *Parodius* waren angesagt. Knallharte Action, abgedrehte Welten, kniffelige Geschicklichkeitspassagen – so mancher Shooter versüßte mir den Abend. In regelmäßigen Abständen erschienen neue, hochklassige Shoot 'em Ups. Schaut man sich die heutige Konsolengeneration an, sieht es in diesem Genre eher mau aus. Auf dem GameCube halten gerade mal *Star Wars Rogue Squadron* und *Ikaruga* die Fahne erstklassiger Shoot 'em Ups hoch – und Letzteres hat sich eher schwach verkauft. Für die PlayStation 2 gibt es zwar Neuauflagen von *Gradius* oder *Contra*, allerdings können diese Titel qualitativ nicht überzeugen. Das Zeitalter der Shoot 'em Ups scheint endgültig vorbei zu sein. Dabei könnte ich mir gut eine Neuauflage von einem der oben genannten Titel mit zeitgemäßer Grafik, krachendem Sound, einer guten Story und einer bombastischen Präsentation vorstellen. Natürlich kann ich aber auch die Hersteller verstehen, die sich scheuen, ein Risiko einzugehen, gerade wenn die Zielgruppe wie im Fall von Shoot 'em Ups einfach nicht groß genug zu sein scheint. Man darf also schon sehr gespannt sein, wie sich *Starfox Assault* im Verkauf schlägt, welches in Zusammenarbeit von Nintendo und Namco entsteht. Wahrscheinlich bürgt hier allein der Name *Starfox* für einen soliden Erfolg. Doch woran liegt die momentane Shoot-'em-Up-Abneigung von Spielern und Herstellern? Haben sich die Spiele weiterentwickelt? Gibt es da draußen einfach zu wenig Shoot-'em-Up-Fans? Spielen die meisten lieber die x-te Neuauflage eines *FIFA* oder *NHL*? Oder gibt es vielleicht sogar weitere Genres, die ihr vermisst und von denen ihr euch Neuauflagen wünschen würdet? Schreibt mir an redaktion@n-zone.de!

Und das zockt ihr!

Leser zeigen euch **ihre Sammlung.**

Schickt uns eure Sammlungen an: redaktion@n-zone.de

Alexander Mahnke

Cedric Zumbach und Phillipe Geiser aus Aarau in der Schweiz

Thomas Schaffner aus Moosham

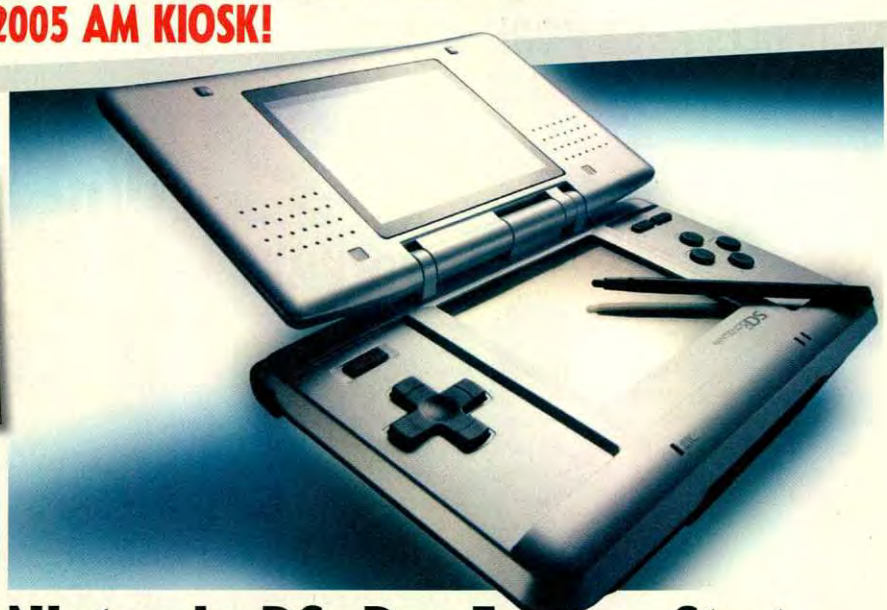
Damals in der Redaktion

Das stand **vor 5 Jahren** in der N-Zone

Die N-ZONE 04/2000 wurde von der damals gigantischen *Pokémon*-Welle geprägt. Fast 100.000 Leser griffen regelmäßig zur N-ZONE, um sich über die Neuigkeiten in Sachen *Pokémon* auf dem Laufenden zu halten. *Pokémon Stadium* staubte im Test des Monats satte 93 % ab. Darüber hinaus berichteten wir über *Turok 3*, testeten unter anderem *Tony Hawk's Skateboarding* (90%), *Winback* (85%), *International Track & Field – Summer Games* (84%) und John Romeros *Daikatana* (80%). Darüber hinaus konntet ihr *Pokémon*-Sammelkarten abstauben. *Donkey Kong* dominierte immer noch die Charts.

VORSCHAU

N-ZONE 04/05 AB 02.03.2005 AM KIOSK!



Nintendo DS: Der Europa-Start

Endlich ist es so weit: Der Europa-Start des DS steht unmittelbar bevor. Wir versorgen euch mit allen wichtigen Infos und testen die 20 bis 25 zum Start verfügbaren Titel!

Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory

Sam Fisher macht im neuesten Teil der virtuellen Krimiserie die bisher beste Figur. *Chaos Theory* könnte beide Vorgänger richtig alt aussehen lassen. Ob es klappt, erfahrt ihr in unserem Test.

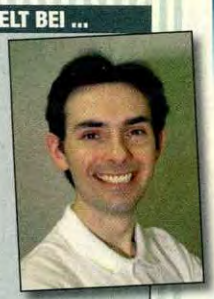
Weitere Themen in der nächsten Ausgabe:

- **TEST: DRAGON BALL Z BUDOKAI 2**
- **TEST: NBA STREET V3**
- **TEST: STAR FOX ASSAULT**
- **TEST: TAK 2: STAB DER TRÄUME**
- **TEST: CATCH! TOUCH! YOSHI**
- **TEST: KINGDOM HEARTS CHAIN OF MEMORIES**

Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Die Themen können sich aufgrund von Terminverschiebungen leider ändern.

N-ZONE WAS WIRD GESPIELT BEI ...

Warren Harrod



Warren Harrod ist 36 Jahre alt und unser Korrespondent in Japan. Er ist für die N-ZONE und PLAYZONE tätig.

Was spielen Sie im Augenblick?
Hauptsächlich *Final Fantasy XI* (PS2) mit der letzten Erweiterung *Chains of Promathia* und *Touch Made in Wario* (Nintendo DS).

Was gefällt Ihnen an diesem Spiel?
Final Fantasy XI setzt dem Spieler keine Grenzen. Man kann tun und lassen, was man möchte und wann man es möchte.

Welche drei Nintendo-Spiele sind Ihre All-time-Favourites und warum?
Super Castlevania IV (SNES), weil es großartige Action, Bosse und Soundtracks hat. *Luigis Mansion* (GameCube): hervorragende Lichteffekte und tolle Spielbarkeit. *Pokémon* (GB, GBA, GC), weil es echt gute Rollenspiele mit einer interessanten Story sind.

Was gefällt Ihnen am GameCube am meisten?
Das großartige Design und er ist schön klein und kompakt.

Welche GameCube- oder Nintendo-DS-Neuauflage wünschen Sie sich am meisten?
Castlevania! Es soll zurückkommen, und zwar mit genialem Surround-Sound und 3D-Grafik.

Mit welchem Video- oder Automaten-Game begann Ihre Leidenschaft für Videospiele?
Als Nintendo noch ausschließlich Arcade-Spiele gemacht hat, habe ich in einer Spielhalle gearbeitet und immer die neuesten Spiele gezockt. Daher kann ich gar keinen speziellen Titel nennen.

Welche Spielgenres bevorzugen Sie generell und warum?
Prinzipiell mag ich alle Arten von Spielen. Heute faszinieren mich Rollenspiele, vor allem japanischer Herkunft, am meisten.

Welches Multiplayer-Game favorisieren Sie generell und warum?
Final Fantasy XI ist für mich derzeit eines der besten Spiele, weil ich mit Freunden rund um den Globus spielen und chatten kann.

Was möchten Sie unseren Lesern mitteilen?
Kauft euch unbedingt *Touch Made in Wario* für den Nintendo DS. Ihr werdet es nicht bereuen.